







BRANDNEU:
Mac-Emulator Spectre 128

RIESIG:
4 Sonderteile: MIDI, DFÜ, Spiele, Omikron.Basic

SUPER:
Großes Angebot an PD-Software

3D:
Funktionsplotter mit Cyber Control

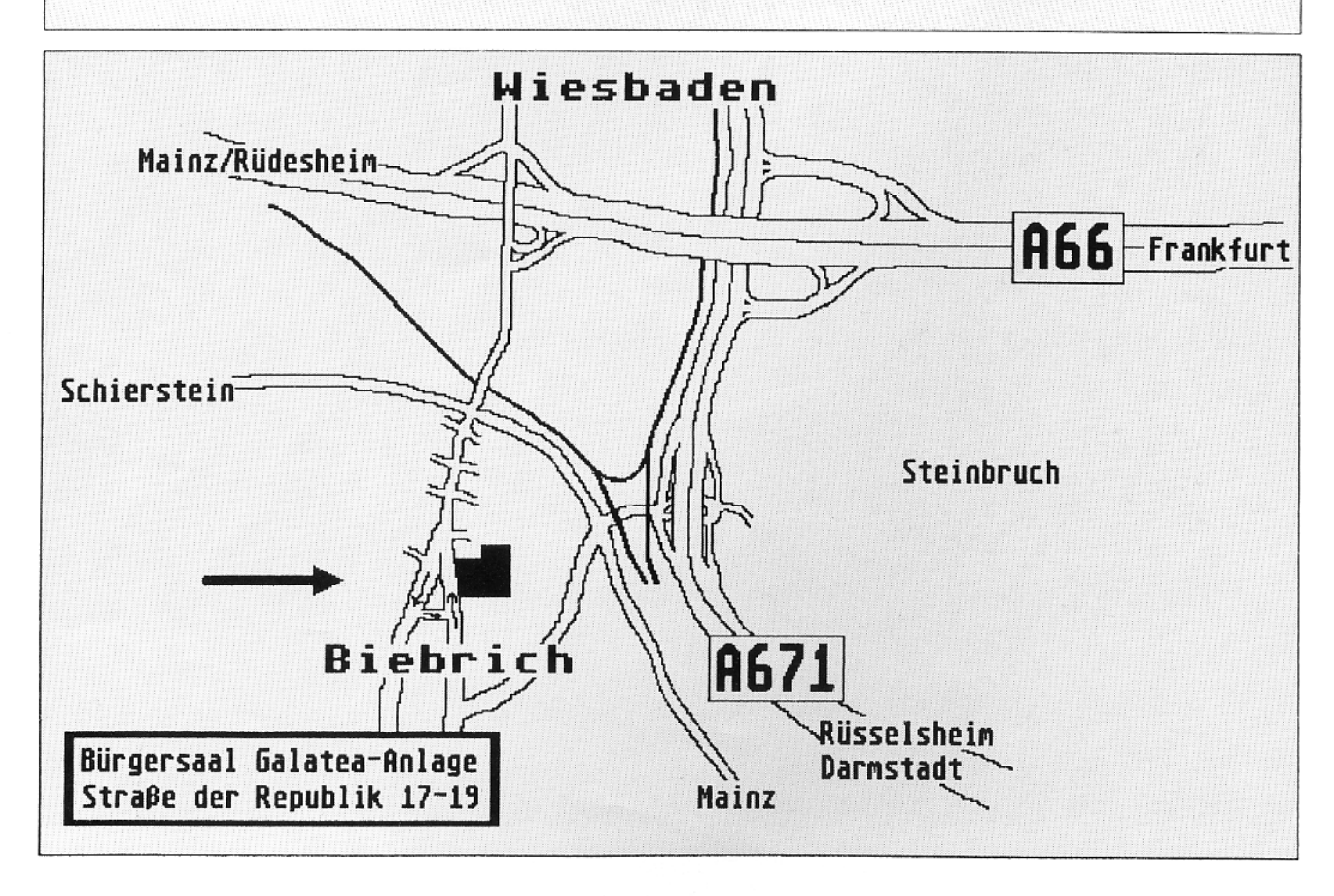
ÜBER 270 PD-DISKETTEN

NÄCHSTES ST VISION TREFFEN:

Sonntag, 21. Mai 1989
von 11:00 bis 18:00

Bürgersaal Galatea-Anlage
Straße der Republik 17-19
6200 Wiesbaden-Biebrich

Wieder mit Softwarevorführungen, Möglichkeiten zum Erfahrungsaustausch oder auch nur zum 'sich kennenlernen'. Wir freuen uns über jeden Besucher! Unsere komplette PD-Library mit über 270 Disketten ist natürlich auch wieder da.



EDITORIAL

Liebe Leserinnen und Leser,

die CeBIT '89 steht vor der Tür und wieder fragen wir uns, was wird Onkel Tramiel uns diesmal bringen ?!? Böse Zungen behaupten ja, daß er die CeBIT mit der CES verwechselt, auf der ja nur theoretisch realisierbare Geräte, also Spielereien aus den Entwicklungslabors, vorgestellt werden, bei denen weder an Vermarktung gedacht wird, noch jemals die Serienreife angestrebt wird. Wir wollen dagegen nicht so hart urteilen. Was aus dem ATARI TT wird, zeigt sich ja hoffentlich auf der diesjährigen CeBIT; gleiches gilt für den ATARI Transputer ATW.

Dann wird sich hoffentlich auch zeigen, was an den Spekulationen über einen Laptop ST dran ist. ST VISION wird auf jeden Fall bei der ATARI Pressekonferenz in Hannover dabei sein und in der nächsten Ausgabe davon berichten.

Ebenfalls gespannt bin ich auf neue professionelle Soft- und Hardwarelösungen von Fremdherstellern für den ST. Denn, obwohl es einige MS-DOS-Fanatiker immer noch nicht wahr haben wollen, ist der ST inzwischen reichhaltig mit Software für praktisch alle Anwendungsgebiete versorgt. Trotzdem und trotz seiner allseits bekannten Leistungsdaten ist und bleibt der Name ATARI mit dem Fluch .....äh..... Image der Spielmaschinen beladen. Wird der ST, wie bisher schon öfters gesehen, nur unter der Tarnkappe eines anderen Firmennamens zum Profieinsatz kommen, oder kann er dieses Jahr auch Flagge zeigen ?!?

Einen Vorwurf, den sich auch ATARI Deutschland gefallen lassen muß, ist die miserable Unterstützung der Userclubs, Benutzergruppen, ATARI Interessengemeinschaften, oder welchen Namen sie auch tragen.

Noch Anno Domini 1985 wurde während der Workshops zur Einführung des STs die nötige Zusammenarbeit zwischen ATARI Deutschland und den hier etablierten Groups herausgestellt. Bei Vorlage eines brauchbaren Konzepts sollte ein Club oder Verein auch die Unterstützung von ATARI erhalten.

Daß die Einhaltung dieser Versprechen bisher noch auf sich warten ließ, erhielt andererseits auch unsere redaktionelle Unabhängigkeit. Auch so hat sich ST VISION zu einem Magazin gemausert, dessen Leserkreis sich in letzter Zeit von Auflage zu Auflage mehr als verdoppelt hat.

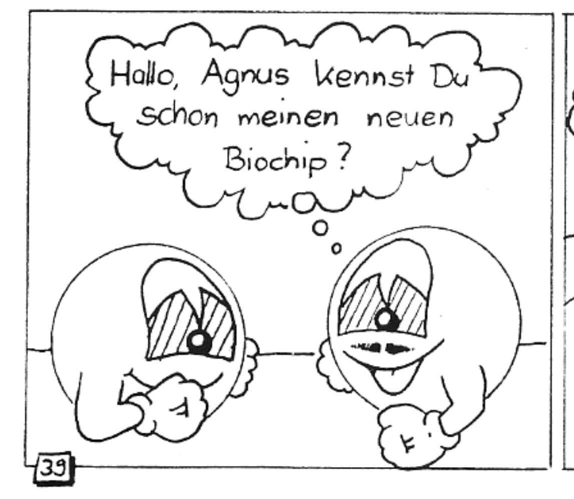
Neben dem Magazin sind die von uns veranstalteten größeren Usermeetings ebenfalls ein Medium, um Erfahrungen, Anregungen und Meinungen aus erster Hand zu erhalten. Für neue Ideen zur Gestaltung dieser regelmäßig stattfindenden Meetings sind wir übrigens immer offen.

Bis zum nächsten Mal (nach der CeBIT !)

Euer

Wolfgang Schmidt









NEWSCORNER

GRUNDLAGEN

SONDERTEIL MIDI

SONDERTEIL DFÜ

BUCHBESPRECHUNGEN

SONDERTEIL OMIKRON.BASIC

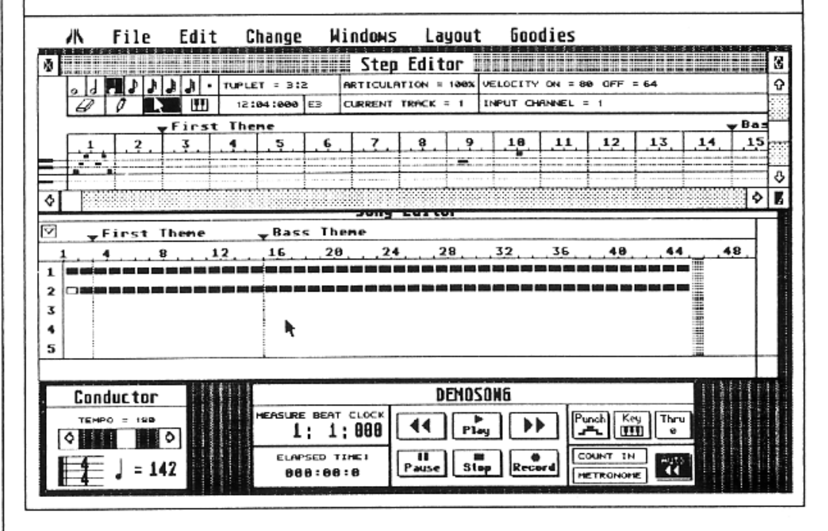
IN DIESER AUSGABE

Cyber-Funktionsplotter — Seite 18

Im heutigen Teil unseres Cyber-Lehrganges präsentieren wir Ihnen einen 3D-*Funktionsplotter* als Cyber-Control Abtipplisting.
Ab sofort können Sie also Ihre eigenen 3D-Funktionen entwerfen und animieren.

Sonderteil MIDI — Seite 23

Aus aktuellem Anlaß haben wir den MIDI-Teil dieser Ausgabe etwas ausgeweitet. Neben der Fortsetzung unserer Serie "MIDI in der Praxis" auf Seite 23 haben wir noch einen Bericht über die Musik-Messe in Frankfurt eingeschoben. Da gab es wieder allerhand Neues für den Musikcomputer Nr. 1, unseren ST. Außerdem finden Sie auf den Seiten 26 bis 28 noch einen Testbericht des Hybrid Arts Programmes EZ-Track+.

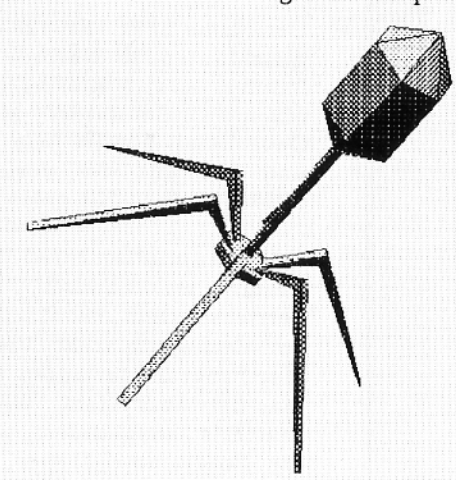


Sonderteil Spiele — Seite 29

Im Laufe der letzten Wochen trafen so viele neue Spiele bei uns in der Redaktion ein, daß wir uns entschlossen haben, in dieser Ausgabe einen 10-seitigen Spiele-Sonderteil zu bringen. Dort finden Sie Testberichte der Programme Batman, Double Dragon, Flying Shark, Operation Wolf, UMS, Wizball und Zany Golf.

PD-Tophits — Seite 40

In unserem PD-Sonderteil heben wir diesmal wieder ein paar außergewöhnliche Programme hervor. Da finden Sie unter anderem Berichte über das hervorragende Malprogramm Little Painter, über das DFÜ-Programm 1st Terminal oder über die nützlichen Weller Tools für GFA Basic. Außerdem gibt es natürlich wieder eine neue ST VISION Cyber Studio Demo Diskette mit dem Funktionsplotter dieser Ausgabe und ein paar interessanten neuen Cyber Objekten.



Testbericht: WordPerfect — Seite 54

WordPerfect for the Atari ST
Version 4.1

WordPerfect Corporation
288 West Center St
Orem, Utah 84057
(801) 227-4000

Ok

Copyright 1987, all rights reserved

Textverarbeitungsprogramme gibt es ja sehr viele für den ST. WordPerfect hebt sich da etwas von der Masse ab, sowohl preislich als auch durch seine Funktionsvielfalt. Wir haben die ST-Version 4.1 für Sie getestet.

Sonderteil DFÜ — Seite 57

Ein Thema ist zur Zeit in aller Munde. Nein, diesmal meinen wir ausnahmsweise einmal nicht das leidige Virenproblem sondern die Datenfernübertragung. Eine ganze Reihe leistungsfähiger DFÜ-Programme drängt derzeit auf den ST-Softwaremarkt. Wir haben uns drei davon ausgesucht, die wir Ihnen in dieser Ausgabe etwas näher vorstellen möchten. Es handelt sich dabei um die Programme BTX-Manager, Deluxe Term und Interlink ST.

PUBLIC-DOMAIN SOFTWARE

SOFTWARE

SONDERTEIL SPIELE

STÄNDIGE RUBRIKEN

SPECTRE 128

Endlich in Deutschland erhältlich: Der NEUE Mac-Emulator

Der Name SPECTRE 128 hat nichts mit dem fast gleichlautenden Malprogramm zu tun. Vielmehr handelt es sich hierbei um den Nachfolger des Macintosh-Emulators Magic Sac. Der Autor Dave Small abeitet seit 1985 an diesem Projekt und hat mit der vorliegenden Version 1.75 seinen größten Hit gelandet.

Der Hauptunterschied zu dem Mac-Emulator Aladin ist nämlich, daß jetzt das 128K Betriebssystem des Macintosh auf dem Atari ST zur Verfügung steht. Viele neue und großartige Mac-Programme laufen nicht mit dem 'kleinen' Mac-Betriebssystem, welches bisher auf 64K EPROMs ausgeliefert wurde. Darunter fallen die Programme HyperCard, Adobe Illustrator und PageMaker.

Die Leistungsdaten sind erstaunlich. Der Bildschirmaufbau ist um 400% schneller als bei einem Macintosh, die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist um 20% schneller und der Bildschirm ist um 30% größer als der kleine original Mac-Schirm.

Im Lieferumfang enthalten ist eine kleine Platine zum Einstecken in den ROM-Port. Sie enthält 2 Fassungen für die 512 KBit EPROMs, auf denen sich das Betriebssystem befindet. Diese ROMs sind natürlich NICHT im Lieferumfang enthalten, da daß Copyright auf das Mac-Betriebssystem bei Apple Computer liegt.

Um die Programme vom Mac auf den ST zu übertragen, liegt das Programm Transverter 4.20 bei. Mit ihm werden die Programme per RS-232-Schnittstelle übertragen. Weitere Informationen gibt es unter folgender Adresse:

SPECTRE 128

Fearn&Music
Römerstraße 21
7000 Stuttgart 1
0711 / 60 24 89

Festplattenpalette bei Eickmann Computer erweitert

Ab sofort sind bei der Frankfurter Firma Eickmann Computer Festplatten mit einer Speicherkapazität bis zu 110 Megabyte erhältlich.

Alle Festplatten werden mit einem Interleavefaktor von 1 formatiert, wodurch eine maximale Geschwindigkeit (größer 750 kB/sec) der Datenübertragung garantiert wird.

Alle Festplatten sind so aufgebaut, daß sie eine möglichst niedrige Geräuschentwicklung haben (ca. 43 dB(A)). Sie werden mit einem 74-seitigen deutschen Handbuch und mit der komfortablen Treibersoftware HDPlus geliefert.

Der Preis für die 110 MB Platte beläuft sich auf DM 3490,--.

Aufrüstung für die neuen Atari Festplatten

Die Festplatten Megafile 30 und 60 können bis zu 110 MB aufgerüstet werden. Alle Aufrüstungen sind incl. NR Kit, Festplattentreibersoftware HDPlus und HDCache. Die Aufrüstung um 30 MB kostet DM 1098,--, die Aufrüstung um 49 MB kostet DM 1698,--.

Ab sofort ist eine neue 40 MB Platte (EX 40) für DM 1898,-- erhältlich. Diese Platte hat eine formatierte Speicherkapazität von 46 MB, eine Datenübertragungsrate von > 750 kB/s. Durch die Verwendung eines leisen und stromsparenden Laufwerkes, benötigt diese Festplatteneinheit keinen Lüfter und ist deshalb sehr geräuscharm.

Händlernachweis:

Eickmann Computer
In der Römerstraße 249
6000 Frankfurt 90
Tel. 069 / 76 34 09

Weitere Neuheiten auf dem Softwaremarkt

DMC GmbH

Die COMPUGRAPHIC-Schriften für das DTP-Programm Calamus sind eingetroffen und in verschiedenen Zusammenstellungen erhältlich. Fertiggestellt ist auch das Linotype-Interface zur direkten Anbindung der Atari-Systeme mit Calamus an die LINOTRONIC 200/300/500-Fotosatzbelichter. Die Preise für die Schriften liegen zwischen DM 249,-- und DM 399,-- pro Schriftenpaket, das Interface kostet in der Grundversion DM 2850,--.

DMC GmbH
Schöne Aussicht 41
6229 Walluf

C.A.S.H. GmbH

Seit dem 15. Februar 1989 liefert die CASH GmbH das Programm 'Depot - Eine Auftragsverwaltung' für den Atari ST aus. Depot ist eine Auftragsverwaltung mit Fakturierung, Adressen-, Artikel- und Lagerverwaltung. Abgeschlossene Aufträge können problemlos in die Buchführung TiM (ab Version 1.2) und TiM II übernommen werden.

Depot kostet DM 498,-- und benötigt einen Atari ST mit mindestens 1MB Speicher und einem Monochrom-Bildschirm. Eine Festplatte wird dringend empfohlen.

Eine voll funktionstüchtige Demodiskette ist gegen DM 10,-- und das Handbuch gegen DM 30,-- erhältlich.

C.A.S.H. GmbH
Robert-Bosch-Str. 20a
8900 Augsburg
Tel. 08 21 / 70 38 56

SCSI-Interface für Atari ST

Aus dem Hause Eckl Electronic in Taunusstein kommt ein Interface, das den Anschluß beliebiger SCSI-Geräte an den Atari ermöglicht. SCSI steht für Small Computer Systems Interface und ist eine international genormte Schnittstelle, durch die bis zu acht Teilnehmer miteinander verbunden werden können. Jeder Teilnehmer kann seinerseits bis zu acht Geräte adressieren.

Diese Geräte können Computer, Fest- und Wechselplatten, AD/DA-Wandler oder andere Baugruppen sein, die einen schnellen Datentransfer benötigen. Denn bis zu drei Megabyte können pro Sekunde durch den SCSI-Bus übertragen werden. Der Atari schafft jedoch nur rund 1 Megabyte pro Sekunde. Auch können nur Befehle der Gruppe 0 verarbeitet werden. Dies bedeutet, daß der Atari alle SCSI-Aktivitäten verwalten muß (polling) und kein anderes Gerät Bus-Master sein kann.

Interessant ist die Kombination eines Atari mit SCSI-Interface mit einem OMTI 3527 Festplattencontroller, der zwei Festplattenlaufwerke zu je 13,3 Gigabyte verwalten kann. Je nach Geldbeutel kann hier eine Lösung "maßgeschneidert" werden, die preislich mit den für den Atari angebotenen Komplettlösungen durchaus konkurrieren kann (eine solche Konfiguration wird übrigens komplett von der Fa. Eckl angeboten). Eine solche Festplatte ist auch Bootfähig.

Zur Technik: Das Interface besteht aus einer professionell gefertigten Platine im Europaformat 100x160 mm, auf der 14 IC's der Serie 74LS ihre Arbeit verrichten. Auf der Stirnseite befinden sich zwei Atari-DMA-Stecker für den durchgeschleiften (und ungepufferten) DMA-Bus. Gegenüber befindet sich die 50polige Pfostenleiste für den SCSI-Bus sowie der Stromversorgungsstecker.

Die SCSI-Treiber sind unipolar, wodurch die maximale Kabellänge für SCSI auf 6 Meter begrenzt ist. Es werden alle Signale nach ANSI-X-3T9.2 außer DBP (Data Bus Parity) und ATN (Attention, wird für Befehle der Gruppe 0 nicht benötigt) zur Verfügung gestellt.

Die mit rund 60 Seiten sehr ausführliche Dokumentation ist ebenso wie die 12-monatige Garantie besonders positiv aufgefallen. Dafür fehlt leider ein DMA-Kabel im Lieferumfang. Der Preis für das Atari-SCSI-Interface liegt bei DM 198,--. pky

Eckl Elektronik
Erlenmeyerstr. 3
6204 Taunusstein

Tommy Software

Neu erschienen innerhalb der Mega Paint-Serie des Berliner Softwarehauses TommySoftware ist das Programmpaket Mega Paint Junior.

Mega Paint Junior basiert auf der bekannten MegaPaint I Version, jedoch mit dem Unterschied, daß ein Ansteuern des Atari SLM804-Laserdruckers nicht möglich ist. Ein Upgrade auf die wesentlich leistungsfähigere Mega Paint II Version ist nicht vorgesehen.

Mega Paint Junior wird mit einem gebundenen Handbuch ausgeliefert und kostet DM 98,--.

Tommy Software
Selchower Straße 32
1000 Berlin 44
030 / 62 14 06 - 3

Dungeon Master II

Gerade haben Sie es sich gemütlich gemacht und wollen sich von den in Dungeon Master überstandenen Strapazen erholen, da erreicht Sie die folgende Nachricht: Das amerikanische Softwarehaus FTL hat Anfang 1989 die lange erwartete Fortsetzung DUNGEON MASTER II: CHAOS STRIKES BACK veröffentlicht. Vorbei ist es mit Ihrer Ruhe. Sammeln Sie Ihre Mitkämpfer wieder um sich und begeben Sie sich hinab in die Tiefe, um eine neue Vielzahl an Gängen und Räumen zu erforschen, Rätsel zu lösen und das Chaos zu bekämpfen. Entering the Dungeon...

Heroes of the Lance

Strategic Simulations Inc., die amerikanischen Spezialisten für Strategiespiele, haben sich dem in den USA weitverbreiteten Thema der Dungeons & Dragons Rollenspiele angenommen. In Zusammenarbeit mit TSR, der Firma, die sich für die TSR Dragonlance Bücher und Rollenspiele verantwortlich zeichnet, entstand das ST Spiel HEROES OF THE LANCE. Sie steuern eine achtköpfige Party (Gruppe von Kämpfern) im Kampf gegen die Königin der Dunkelheit und ihre Gefolgschaft. Das Programm zeichnet sich durch hervorragende Fantasybilder und gute Spielgrafiken aus.

Typhoon Thompson

Auch Broderbund Software hat mit TYPHOON THOMPSON - SEARCH FOR THE SEA CHILD endlich einmal wieder ein neues Programm für den ST vorgestellt. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle des galaktischen Helden Typhoon Thompson. Ein Transportschiff ist auf einem fernen Wasserplaneten gestrandet. Der einzige Überlebende ist ein kleines Kind, das es jetzt zu retten gilt. Es wird von den Sea Sprites, den Bewohnern des Wasserplaneten, festgehalten. Besteigen Sie Ihren Düsenschlitten und sausen Sie über das Wasser. Eine schwierige Aufgabe liegt vor Ihnen.

GAMEWARE AUS ENGLAND

Neue Programme von Ocean Software

Ocean Software aus England bringt im Frühjahr 1989 wieder eine Reihe neuer Produkte für den ST auf den Markt. Im Spielesonderteil dieser Ausgabe finden Sie Tests der Programme BATMAN, OPERATION WOLF und WIZBALL. Die hier im folgenden erwähnten Programme stehen kurz vor der Veröffentlichung und werden wohl bereits im März erhältlich sein.

Victory Road

Bei VICTORY ROAD, dem Nachfolger des Spielhallenrenners IKARI WARRIOR, handelt es sich um ein Multi-Level-Arcade-Spiel. Sie müssen einer Vielzahl von Gegnern, wie z.B. Vampiren oder zwei- bzw. dreiköpfigen Monstern, gegenübertreten. Die Siegesstraße birgt viele Gefahren. Falltüren und Aufzüge können einen plötzlich in alte vergessene Gebäude oder unter den Meeresspiegel transportieren.

Robocop

ROBOCOP stellt wieder einmal die Umsetzung eines Kinofilmes zu einem Computerspiel dar. Sie übernehmen die Rolle von ROBOCOP und müssen sich in neun zum Teil völlig unterschiedlichen Levels, mit Dick Jones und seiner Bande auseinandersetzen.

Five Star Compilation

Hinter diesem Namen verbirgt sich ein Programmpaket von fünf Spielen für den ST. Für unter DM 100 erhalten Sie die Programme BARBARIAN (von Palace Software), ENDURO RACER, WIZBALL, RAMPAGE und CRAZY CARS in einem Paket. Diese Programme gibt es zwar schon seit einiger Zeit, Sie sind aber dennoch recht interessant (siehe unseren WIZBALL Test in dieser Ausgabe). Ein günstiges Angebot für Spielefans. Da dürfte für jeden etwas dabei sein.

WEC Le Mans

Ocean Software bringt mit dem Spiel WEC LE MANS (The World Endurance Championship) das 24 Stunden Rennen von Le Mans nach Hause in Ihr Wohnzimmer. Es handelt sich also um ein weiteres Autorennspiel für den ST. Bleibt abzuwarten, ob es besser ist als seine Vorgänger und sich aus der breiten Masse der Autospiele für den ST hervorhebt.

Bad Dudes vs. Dragonninja

Wie der Name dieses Spieles schon verrät, handelt es sich bei BAD DUDES vs. DRAGONNINJA um ein weiteres Karatespiel für den ST. Es gilt, acht schwierige Levels zu überstehen. Man kann nur hoffen, daß dieses Spiel etwas abwechslungsreicher ist, als das in dieser Ausgabe getestete DOUBLE DRAGON.

mts



Neuigkeiten aus Übersee



Mehr STs für Amerika in 1989

Der ST hat in den USA in den letzten Jahren bekannterweise einen sehr schweren Stand gehabt. Es gab dafür wohl eine Reihe von Gründen. Einer ist sicherlich, daß Atari zuletzt einen Großteil der Produktion nach Europa schickte, da sich hier der ST bisher besser verkauft hat. Und wenn ein Händler keine STs auf Lager hat, kann er natürlich auch keine verkaufen. Dieses Manko soll 1989 behoben werden. Angeblich will Atari in den USA dieses Jahr ca. 120.000 Geräte ausliefern. 1988 waren es nur etwa 70.000 STs.

Mac-kompatibler TT ?

Über den 32-bit Atari Computer TT wurde ja bereits eine Menge geschrieben. Vielleicht wissen Sie, wenn Sie dieses Heft lesen, schon mehr über dieses Gerät als ich heute. Denn vielleicht wird er ja auf der CeBIT'89 endlich in seiner Endversion vorgestellt. Aus den USA erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß noch folgende interessante Neuigkeit. Der für ca. US$ 3.000 erhältliche Computer soll angeblich, wenn sich Atari mit David Small einig wird, von Haus aus den Macintosh Emulator Spectre 128 enthalten. Das wäre natürlich der absolute Knüller. Bleibt zu hoffen, daß Jack Tramiel und seine Mannen dem Rätselraten bald ein Ende machen, indem sie der Öffentlichkeit noch dieses Jahr einen serienreifen TT präsentieren.

Atari MS-DOS Calc.

Durch die ansonsten recht dichte 'No-comment-Barriere' von Atari Corp. ist mal wieder das Gerücht von einem neuen Gerät gedrungen. Nein, diesmal ist von keinem ST, TT oder ATW die Rede. Es geht vielmehr um einen portablen Mini-Laptop MS-DOS Rechner, der unter dem Namen CALC oder MS-DOS CALC gehandelt wird. Er soll batteriegetrieben sein, mit einem LCD-Display ausgerüstet sein und DOS im ROM enthalten. Das 128 KB Gerät soll über einen Modulport und eine RS-232-Schnittstelle verfügen, aber über kein Diskettenlaufwerk. Die Software soll in Form von Modulen oder per Modem- bzw. Null-Modem-Datentransfer mit einem größeren Rechner geladen werden. Der Preis für das 15 cm x 23 cm x 4 cm große Gerät, falls es je in den Verkaufsläden auftauchen sollte, wird auf ca. US$ 350 geschätzt. Der MS-DOS CALC wäre damit sicherlich der ideale Laptop PC für Vertreter und Handelsreisende.

Atari Aktien wieder im Kommen

Nachdem Mitte November 1988 der Preis für eine Atari-Aktie unter US$ 5 bis auf US$ 4.75 gesunken war, ist er zum Jahresanfang wieder um einiges geklettert. Zur Zeit liegt der Preis wieder knapp über US$ 6. Bleibt abzuwarten, ob der neue Aufwärtstrend lange anhält und es sich nicht nur um ein kurzes Strohfeuer am Börsenmarkt handelt.

GFA-Basic in den USA

Wie bereits in der letzten Ausgabe von ST VISION zu lesen war, hat die Düsseldorfer Firma GFA ihre Verträge mit Michtron über den Vertrieb des GFA Basics in den USA aufgelöst. Es hat den Anschein, daß der Überseevertrieb der bekannten ST Programmiersprache ab sofort über das amerikanische Magazin ANTIC abläuft.

Calamus in aller Munde

Das hier in Europa bestens bekannte DTP-Programm Calamus hat jetzt auch den Sprung über den großen Teich geschafft. Es wird in Nordamerika von der kanadischen Firma ISD vertrieben. Calamus hat in den USA schon für einiges Aufsehen gesorgt. In den kommerziellen amerikanischen Mailboxsystemen Compuserve und Genie finden in letzter Zeit häufiger On-Line-Konferenzen statt, in deren Mittelpunkt die Druckqualität des Programmes auf Laser- und Matrixdruckern steht.

FAXen mit dem ST

Ab 1.März soll in den USA eine Telexfax-Maschine für den ST verkauft werden. Dies kündigte die in San Francisco ansässige Firma MicroWorld an. The Zephyr Fax, so der Name, soll um die US$ 1300 kosten. Am ST angeschlossen kann man damit Texte und Grafiken via Telefon verschicken, ohne Papier einzulegen. Ohne den ST funktioniert es wie ein normales Telefax-Gerät.

mts

PAGESTREAM

Die unendliche Geschichte des Publishing Partner Professionals

Das erste DTP-Programm für den ST war der Publishing Partner der amerikanischen Firma Softlogik. Auf der Comdex im Herbst 1987 war zum ersten mal von einer neuen Version namens Publishing Partner Professional die Rede. Im Frühjahr 1988 startete Softlogik dann eine großangelegte Werbekampagne. In den amerikanischen Atari-Zeitschriften erschienen Anzeigen, in denen den registrierten Benutzern des Publishing Partners für US$ 50 die Professional Version als Update angeboten wurde.

Mehrere Publishing-Partner-Anwender nahmen das Angebot war und ließen Softlogik per Scheck oder Überweisung die US$ 50 zukommen, in der Hoffnung schon bald die neue Version in Händen zu halten. Doch deren Briefkästen blieben eine ganze zeitlang leer...

Im Sommer standen die gleichen Anzeigen in den Zeitschriften, aber das Programm lag immer noch nicht als Endversion vor. Fragte man bei Softlogik nach, so erhielt man nur die Standardantwort, daß das Programm kurz vor der Fertigstellung stünde; es könne sich nur noch um drei bis vier Wochen handeln, bevor die ersten Produkte verschickt werden würden.

Im September entschied man sich dann dazu, dem wachsenden Druck der Öffentlichkeit nachzugeben und lieber eine fehlerhafte Beta-Version von Publishing Partner Professional zu verschicken, als die aufgebrachten Kunden noch länger zu vertrösten. Im Nachhinein kann man wohl sagen, daß es sich hierbei noch eher um eine Alpha- als um eine Betaversion handelte. Das Programm enthielt wohl mehr nicht funktionierende als funktionierende Funktionen.

Ende Oktober wurde dann die erste offizielle Version unter dem neuen Namen PageStream veröffentlicht. Der Namenswechsel war eher erzwungen als freiwillig vorgenommen worden. Die amerikanische Softwarefirma Media Cybernetics, die Software für IBM-kompatible PC's entwickelt, hatte den Namen Publishing Partner für sich in Anspruch genommen und war bereit dafür vor Gericht zu gehen. Um dadurch entstehende, unnötige Kosten zu vermeiden, verzichtete Softlogik auf den alten Namen und so wurde aus Publishing Partner Professional PageStream.

Aber auch der neue Name konnte nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Programm immer noch nicht fehlerfrei war. Dies gab Softlogik auch ganz offen zu; jedem PageStream-Paket lag eine Liste bei, die 20 bekannte Fehler des Programms offenbarte. Leider dauerte es nicht allzulange, bis man zu der Feststellung kam, daß es auch noch ein paar mehr Fehler gab, die auf dieser Liste fehlten.

Bei Softlogik wurde unterdessen fieberhaft weitergearbeitet, um bald eine fehlerfreie Version präsentieren zu können, die endlich die ST Gemeinde zufriedenstellen würde.

Gegen Ende Dezember 1988 wurde die Version 1.5 von PageStream (Erstellungsdatum war der 22.12.88) als Testexemplar an einige große Zeitschriften verschickt. Außer der Beseitigung bekannter Fehler, wurden auch noch einige entscheidende Erweiterungen vorgenommen.

So arbeitet PageStream jetzt endlich mit echten, variablen GEM-Fenstern. Desweiteren ist man jetzt in der Lage, sowohl WordWriter-, 1st Word Plus-, WordPerfect- und ASCII-Texte einzulesen, als auch Texte in verschiedenen Formaten zu exportieren. An Grafikformaten unterstützt das Programm nun GEM-Metafiles, IMG-, Tiny-, normale Degas-, compressed Degas-, Neochrome und IFF-Dateien. Außerdem wurden noch eine ganze Reihe neuer Grafikfunktionen implementiert.

Die gröbsten Fehler sind wohl jetzt bereinigt worden. Es treten zwar gelegentlich noch ein paar Fehler auf, die aber nicht so gravierend sind wie ihre Vorgänger. Vergleicht man diese Version mit der vom Oktober, so kann man eigentlich davon ausgehen, daß eine fehlerfreie Version im Frühjahr 1989 zu erwarten ist,... vorausgesetzt Softlogik existiert dann noch.

Denn Softlogik scheint große finanzielle Probleme zu haben. Angeblich ist die Firma so gut wie Pleite, wenn sich der Verkauf von PageStream in den kommenden Wochen nicht um einiges steigert. Eine ganze Reihe potentieller Kunden scheint nämlich lieber eine fehlerfreie Version abwarten zu wollen.

Bleibt zu hoffen, daß Sie nicht vergeblich warten. Sollte Softlogik das Frühjar 1989 nicht überstehen, so wird das so vielversprechende Programm PageStream wohl nie in einer fehlerfreien Version erscheinen.

Wollen wir hoffen, daß demnächst noch weitere Versionen erscheinen werden.

mts



Neue Version

ST LEARN
DER VOKABELTRAINER FÜR DEN ST

programmiert v. D. Owerfeldt, Gewinner der GOLDENEN DISKETTE '87 für das beste Lernprogramm.

- Läuft vollständig unter GEM
- „Intelligente" Auswertung der Benutzereingaben
- Fehlerhäufigkeit einer Vokabel wird berücksichtigt
- Berücksichtigung mehrerer Bedeutungen eines Wortes
- Vielfältige Möglichkeiten des Lernens und der Abfrage
- Integriertes Lernspiel „HANGMAN"
- Spezielle Auswertung für unregelmäßige Verben (bei Eingabe von „to go" werden die anderen 2 Formen nachgefragt)
- Bei offensichtlicher Ähnlichkeit der Wörter wird wahlweise ein 2. Versuch zugelassen
- Trotz Einordnung der Vokabeln nach Lektionen oder Wissensgebieten ständig schneller Zugriff auf **alle** Vokabeln (nur durch Größe des Speichermediums begrenzt)
- Voller europäischer Zeichensatz (Zugriff durch die Maus unter GEM)
- Auch für Farbmonitor in mittlerer Auflösung
- Wörterbuchfunktion durchsucht alle Files eines Speichermediums nach einer Übersetzung ab
- Verbessertes Eingabeformular

ACHTUNG!!! NEU an ST-LEARN:

Allgemeines – Alle GEM-Routinen wurden überarbeitet u. optimiert, das Programm ist noch schneller geworden. – Besitzer eines SW-Monitors kommen in den Genuß einer neuen, etwas unkonventionellen (C) Mitteilung unter dem Menüpunkt **Über ST-LEARN.** – In der unteren Sonderzeichenleiste sind weitere Sonderzeichen hinzugekommen. – Im Lieferumfang befinden sich **jetzt auch mehrere englische Vokabeldateien, mit über 1.600 einfachen Grundwortschatzvokabeln,** unterteilt in 2 Schwierigkeitsstufen:
***EASY1.VOK** und **EASY2.VOK** enthalten je 400 einfachere Vokabeln.
***HARD1.VOK** und **HARD2.VOK** enthalten 800 etwas schwerere Vokabeln.
Weiterhin werden noch einige kleinere Vokabeldateien mit wichtigen Wörtern, etwa Strukturwörter oder Ordnungswörter mitgeliefert.

Eingabe- und Editierfeld – Hier ist der Knopf '**Löschen**' hinzugekommen, der es ermöglicht, die gerade angezeigte Vokabel zu löschen. Alle nachfolgenden Vokabeln werden aufgerückt.

Auswertung – Die Auswertung der Vokabeln wurde weiter verbessert, sie ist noch differenzierter geworden.

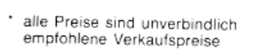
Druckeranpassung – Es ist jetzt möglich, **ST-LEARN** auf wirklich **jedem Drucker** anzupassen. Dazu gibt es im Ordner **LEARN_IT** das Konfiguration programm PRINTER.

Einschaltmeldung – Hinzugekommen ist eine Einschaltmeldung, die direkt nach dem Starten des Programmes erscheint. Sie zeigt den freien Speicherplatz an.

Weitere Vorzüge von ST-LEARN – Vokabeldateien können auch nach Themen angelegt werden. Dennoch ist der Zugriff auf **alle** auf Diskette vorhandenen Vokabeln möglich. – Der **Status** einer Vokabel drückt deren Bekanntheitsgrad aus. Ist der Status z. B. kleiner als Null, so wurde dieser Ausdruck mindestens einmal nicht gekonnt etc. Je niedriger der Status, desto schlechter wurde die Vokabel nicht gekonnt und desto öfter wird sie vom Programm abgefragt.

DM 69,–

Update DM 19,–



* alle Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

ST DIGITAL
LOGIKSIMULATOR FÜR DEN ATARI ST

Neue Version 2.0

Ein Programm zum Erstellen, Testen und Analysieren von Logikschaltungen für Ausbildung und Hobby-Elektronik.

- Komfortable GEM-Umgebung
- Bauteile lassen sich per Maus plazieren u. verdrahten
- Umfassendes Bauteile-Set (Grundgatter, Ein-/Ausgabe-Bausteine, Flip-Flops, etc.)
- Definition zusätzlicher Bauteile durch Makrotechnik
- Makros können in Libraries gespeichert werden
- Interaktive Simulation mit Darstellung der Leitungszustände (d. h. Betätigung von 'Schaltern' mit der Maus und sofortige Reaktion der Schaltung)
- Erzeugen von Impulsdiagrammen
- Hardcopy-Funktion
- Hardwarevoraussetzung: ST/Monochrom-Monitor
- gängige Druckertreiber vorhanden

Neu ab Version 2.0

- vergrößerter Arbeitsspeicher (4 Bildschirme)
- Gruppenfunktion-Editor (Verschieben, duplizieren, löschen)
- Ausgabe von Schaltbildern und Diagrammen in Bilddatei
- erweiterte Druckfunktion (ganzes Bild im Querformat)
- zusätzliche Druckertreiber vorhanden

- **Macros:**
  - Gehäusegröße in Zweierschritten wählbar
  - Kleinere Anschlußsymbole
  - Konvertierung der Hauptschaltung in Macros und umgekehrt
- **Simulation:**
  - Berücksichtigung von Bauteilschaltzeiten
  - Einzelschrittausführung mit beliebiger Schrittweite
- **Impulsdiagramme:**
  - abspeichern der Eingangsdaten
  - Diagrammgröße bis zu 320 Schritten wählbar
  - Setzen von Marken
- **16 Bit-Interface:**
  - Signal Ein-/Ausgabe
  - Logikanalyse
  - Bauanleitung im Handbuch

DM 89,–

Update einschl. komplett neu überarbeitetem Handbuch (nur Originaldiskette einsenden)

DM 29,–

ST ANALOG
SIMULATION VON ANALOGSCHALTUNGEN

NEU

Das Simulations-Programm zum Analysieren, Testen und Entwickeln von analogen Elektronikschaltungen (Kettenschaltungen) für Hobby, Ausbildung und Studium.

- Komfortable Maus-Steuerung
- Grafischer Schaltungsaufbau
- Einfache Eingabe und Änderung von Bauteilwerten
- Max. 65 Bauteile pro Schaltung (z. B. Stromquellen, Übertrager, Schwingkreise, offene und kurzgeschlossene Stichleitungen, Übertragungsleitungen usw.)
- „Wobbel-Generator" von 1 Hz bis 2 GHz
- Max. 0,1 Hz bzw. 1 Hz Auflösung
- Wahlmöglichkeit zwischen sehr schneller oder sehr genauer Berechnung
- Grafische Ausgabe von Spannungs- und Stromverhältnissen, von Phasenverläufen und von Eingangsimpedanzen
- logarithmische und lineare Koordinatenachsen
- Verstärkung und Offset einstellbar
- Einfaches Testen der Schaltung im Rückwärtsbetrieb
- Digitale Anzeige von Funktionswerten bei diskreten Frequenzen
- Hardcopy-Funktion
- Hardwarevoraussetzung: ST mit Monochrom-Monitor
- ausführliches deutsches Handbuch

DM 98,–

ST-MATH
DAS PROGRAMM FÜR SYMBOLISCHE ALGEBRA UND ANALYSIS

Das Programm ST-MATH ist ein Mathematikprogramm für den ATARI ST-Computer, das es Ihnen möglich macht, symbolische Mathematik auf Ihrem Computer zu betreiben, eine für Microcomputer seltene, für den ST ***einmalige*** *Anwendung.*
Mit den herausragenden Fähigkeiten des Programmes ST-MATH kann ein Schüler von Beginn der 8. Klasse an bis weit über das Abitur in die ersten Studiensemester vorteilhaft arbeiten. Ja, auch ein Achtkläßler kann dieses Programm bereits sinnvoll einsetzen, da die Kenntnis der höheren Mathematikfunktionen nicht Voraussetzung für das Arbeiten mit ST-MATH ist.
Also: Eine langfristige und wertvolle Anschaffung zu einem günstigen Preis.

- rechnet ohne Rundungsfehler
- verarbeitet symbolische Ausdrücke wie $2x + 3y = 5z$
- löst Gleichungen nach beliebigen Variablen auf
- beherrscht Grenzwerte, Differential- und Integralrechnung
- ideal für Matritzenrechnung
- unglaublich schnell, da **vollständig** in Assembler geschrieben
- nicht nur ein Mathematik-Programm, sondern gleichzeitig eine komplette KI-Sprache, die leicht erlernbar ist
- die Kombination von Mathematik-System und Programmiersprache ermöglicht auch Anfängern komplexe Mathe-Programme mühelos zu schreiben
- einfache und komfortable Bedienung
- für Schüler, die sich Fehlrechnungen ersparen wollen
- für Lehrer, die mit ST-MATH Klausuren mühelos und schnell korrigieren wollen
- für Studenten, die lange Umformungen und Rechnungen zeitsparend durchführen wollen
- für Ingenieure und sonst. Anwender, die oft komplexe nichtnumerische Probleme lösen müssen
- für Jeden, der eine preiswerte, aber dennoch vollwertige Sprache für künstliche Intelligenz sucht, die leicht zu erlernen ist
- Hardware: ATARI ST mit 512 KB und ROM-TOS oder 1 MB (dann auch RAM-TOS möglich), eins. Disk.-Laufw.
- arbeitet mit Farb- und SW-Monitoren
- Lieferung mit umfangreichem deutschen Handbuch, das die Mathematikfunktion detailliert erläutert und zugleich eine ausführliche Einführung in die Programmierung von ST-MATH enthält.
- Ausführliches Informationsblatt über den Umfang und die Möglichkeiten von ST-MATH kostenfrei beim Verlag erhältlich.

Ein Spitzenprogramm DM 98,–

Achtung: Version 2.1 – Austausch

Alle ST-MATH-Besitzer können die aktuelle Version 2.1 ab sofort erhalten. Senden Sie **nur** die Originaldiskette zurück (kein Handbuch) und legen Sie für den Versand 5,– DM in Briefmarken bei.

BESTELL-COUPON

an Heim-Verlag
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt

Bitte senden Sie mir: ______________________

____

zzgl. DM 5,- Versandkosten (unabhängig von bestellter Stückzahl)
☐ per Nachnahme ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

Name, Vorname ______________________

Straße, Hausnr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Benutzen Sie auch die in ST COMPUTER vorhandene Bestellkarte.

Heim Verlag
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

Auslieferung in der Schweiz:
DataTrade AG
Langstr. 94
CH-8021 Zürich

DESKTOP PUBLISHING mit CALAMUS und dem ATARI ST

Nach der Vorstellung des Calamus in der letzten Ausgabe von ST Vision, beschäftigen wir uns heute mit einer konkreten Anwendung: Eine Visitenkarte, erstellt mit Calamus

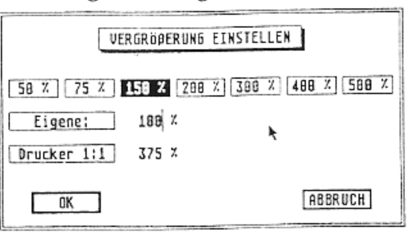
Frisch ans Werk

Aufmerksame ST Vision Leser werden schon in der letzten Ausgabe bemerkt haben, daß ihnen heute ein Calamus-Lehrgang bevorsteht. Damit es kein Leergang im Leerlauf wird, springen wir ohne große Vorrede sogleich ins kalte Wasser und erstellen uns eine Visitenkarte. Bei Hobbyanwendern ist dies sicher die beliebteste (einzigste?) Anwendung mit Desktop Publishern.

Sollten Ihnen einige der Dialogboxen bisher in anderer Form begegnet sein, dann haben Sie sicher noch eine ältere Programmversion. In diesem Artikel arbeiten wir mit der Version 1.07.2.

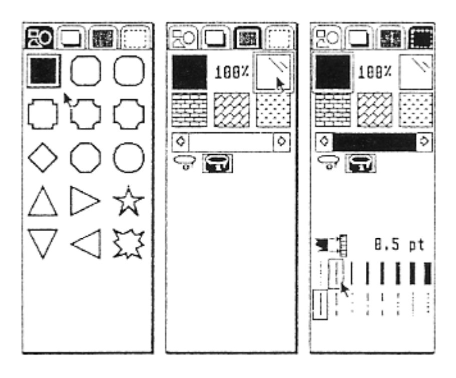
Zum Starten und Installieren des Programmes sei hier auf das Handbuch verwiesen, das diese Prozeduren ausführlich und sehr verständlich dokumentiert.

Nach dem 'Neu Anlegen' eines Dokumentes sind zunächst einige Voreinstellungen nötig. Laden Sie den Zeichensatz TIME 50 ein, alle anderen Zeichensätze können gelöscht werden. Aus dem Menüpunkt 'Sicht' wählen Sie 'Wählbare Größe' und stellen die Vergrößerung auf 150% ein.



Rahmenbearbeitung

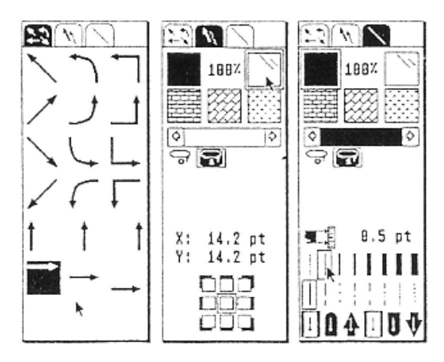
Wir befinden uns jetzt in der Rahmenbearbeitung und haben ein leeres Fenster vor uns. Damit wir die äußere Form der Visitenkarte auf dem Bildschirm sehen, erstellen wir zunächst ein Rechteck, daß auch gleichzeitig als Schnittkante zum späteren Ausschneiden verwendet werden kann. Dazu wählen wir den Punkt 'Rasterflächen-Rahmen' an und klicken auf das Fragezeichen, um weitere Einstellungen vornehmen zu können. Wie im Bild zu sehen, wählen wir im ersten Menüpunkt ein Quadrat aus.



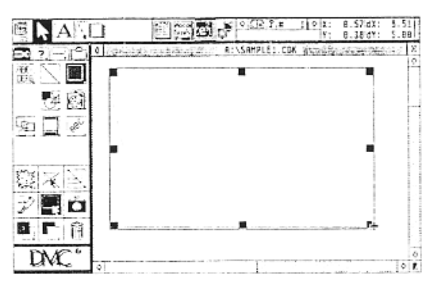
Im nächsten Punkt schalten wir den Schatten aus (weißes Quadrat anklicken, ohne Bild). Da wir keine Rasterfläche erzeugen möchten, wird das Raster auf durchsichtig gestellt (wieder weißes Quadrat anklicken). Im letzten Menüpunkt wird die Linienart der Umrandung eingestellt. Eine Stärke von 0.5 pt reicht vollkommen aus.

Linien und Rechtecke

Nach der Voreinstellung des Rechteckes wird noch die Voreinstellung für Linien vorgenommen. Wir gehen zurück in das Hauptmenü für die Rahmenbearbeitung, dort aktivieren wir den Linienrahmen und jetzt das Fragezeichen anklicken. Nun kann die Linienart und -dicke, wie im Bild ersichtlich, eingestellt werden: Auswählen einer waagerechten Linie, kein Schatten und die Linienstärke auf 0.5 pt.



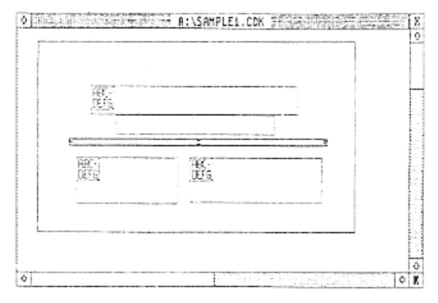
Jetzt wieder zurück zur obersten Ebene der Rahmenbearbeitung und das Symbol für Rasterflächen anwählen. Auf dem Bildschirm kann jetzt ein Rahmen aufgezogen werden, der unser gewünschtes Rechteck enthält. Achten Sie beim Aufziehen auf die Koordinatenanzeige in der oberen rechten Ecke. X und Y geben den Startpunkt an, dX und dY sind die relativen Werte zu X und Y. Wir ziehen den Rahmen auf, bis dX bei etwa 8.5 und dY bei 5.0 angekommen sind.



Damit wurde die Größe der Visitenkarte auf 8.5 x 5.0 cm festgelegt. Innerhalb dieses Rechteckes werden 4 Textfenster aufgezogen. Dazu wird das Kästchen 'ABC-DEFG' (Symbol für Textrahmen) angeklickt und die Rahmen entsprechend dem Bild aufgezogen.

Feinheiten

Zur grafischen Auflockerung ziehen wir noch eine Linie zwischen die beiden oberen und unteren Textrahmen. Die Parameter für die Linie haben wir ja schon zu Beginn festgelegt, so daß wir nur das Kästchen für die Linienrahmen anklicken müssen und anschließend den Rahmen aufziehen. Das Ergebnis sollte in etwa wie auf dem folgenden Bild aussehen.



Auf die millimetergenaue Plazierung kommt es dabei weniger an.

Das Grundgerüst für die Karte ist damit fertig, was aber noch fehlt, ist der Text innerhalb der Rahmen. Hier fangen wir im ersten Rahmen an, in den wir unseren Namen schreiben. Vorher müssen wir aber die Rahmenbearbeitung verlassen und in die Textbearbeitung wechseln. Dies geschieht durch Anklicken des großen 'A' direkt unterhalb der Menüleiste. Es erscheinen wieder eine Fülle von neuen Funktionen, die uns aber nicht verwirren sollen.

Wie bekomme ich Text in den Rahmen?

Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten. Die umständlichere ist, den Cursor direkt in den Rahmen zu setzen und den Text zu schreiben. Einfacher und auch schneller geht es, den in Calamus integrierten Texteditor aufzurufen.

Zunächst wählen wir den Textrahmen aus, den wir bearbeiten möchten. Also ein Klick auf den obersten Rahmen bitte. Durch drücken der Tastenkombination ALTERNATE-E erscheint der Texteditor auf dem Bildschirm.

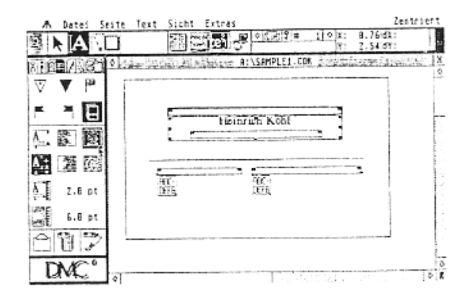
In den eckigen Klammern stehen die aktuellen Informationen über den eingestellten Font, die Größe des Fonts, usw. Am Ende dieser Informationen schreiben wir jetzt unseren Namen hinein und klicken oben links auf diejenige Box, die einen Pfeil nach oben enthält. Dadurch wird der eingegebene Text in den Rahmen übertragen.

Textlineale

Jetzt steht zwar der Text im Rahmen, aber noch lange nicht in der Form, wie wir ihn gerne hätten. Also muß ein Textlineal aktiviert werden, in dem die gewünschten Einstellungen gespeichert werden.

Textlineale können aktiviert werden, indem die rechte Maustaste gedrückt wird, bis der Cursor die Form eines Kreuzes annimmt. Sobald diese Cursorform erscheint, werden automatisch die Textlineale am oberen Rahmenrand eingeblendet. Dies sieht für den Anfänger zunächst etwas unübersichtlich aus, hat aber seinen Sinn. Denn jetzt kann mit der linken Maustaste ein Lineal aktiviert werden. Es wird dann etwas dicker als die restlichen Lineale gezeichnet.

In Bild sehen wir, wie der Textrahmen nach dem nächsten Schritt aussehen wird, der im folgenden noch erklärt wird. Der Name steht in der Mitte des Rahmens und nicht mehr am linken Rand. Wir müssen also die Textausrichtung zentrieren.



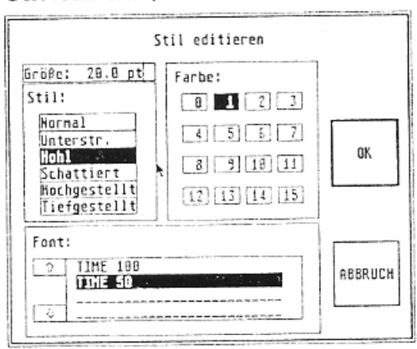
Dazu wählen wir den vierten Menüpunkt aus der Textbearbeitung aus und befinden uns im Untermenü für die Textlineale. Hier sind die vier möglichen Formen für die Textausrichtung anwählbar: Linksbündig, Zentriert, Rechtsbündig und Blocksatz.

Für unser Projekt wählen wir das Kästchen für 'Zentriert' an. Der Text innerhalb des Rahmens sollte jetzt exakt in der Mitte des Rahmens plaziert sein. Hierbei ist es wichtig zu beachten, daß das für den Rahmen gültige Textlineal aktiviert wurde, denn sonst werden die Einstellungen nicht ausgeführt.

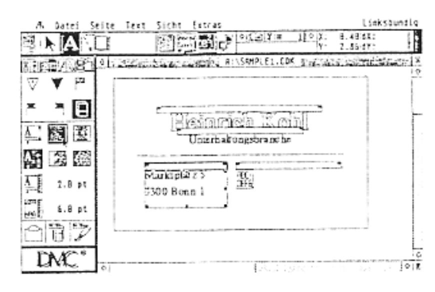
Ihr Werk sollte jetzt dem obigen Bild in etwa gleichen (Falls Sie die gestrichelten Rahmen um die Textrahmen vermissen: Diese wurden zur besseren Übersicht ausgeschaltet).

Der Kohl wird Hohl

Schön und gut, aber der Name ist vielleicht etwas zu klein, schließlich soll er sofort ins Auge fallen. Also gehen wir zurück in den Texteditor (ALTERNATE-E) und aktivieren mit einem Doppelklick auf die in eckigen Klammern stehenden Stilinformationen ein weiteres Untermenü (siehe nächstes Bild).

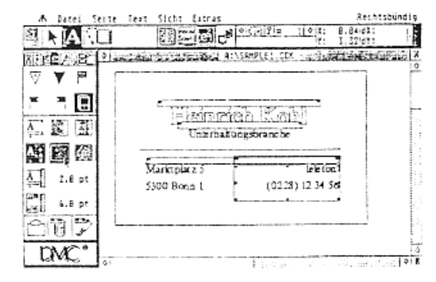


Hier können wir uns so richtig austoben: Zeichensatz TIME 50 auswählen, Fontgröße 20 pt eingeben und schließlich den Textstil von 'Normal' in 'Hohl' wandeln. OK anklicken, den Text wieder in den Rahmen fließen lassen und das Meisterwerk bewundern (siehe nächstes Bild, oberer Rahmen).

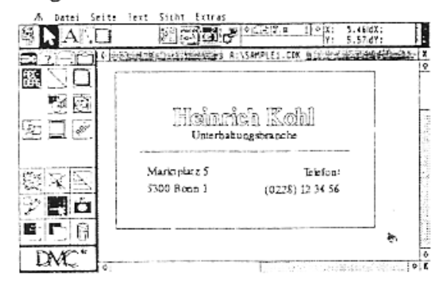


Mit den restlichen drei Textrahmen verfahren wir in ähnlicher Weise. Erst den Rahmen durch anklicken auswählen, dann im Texteditor den gewünschten Text eingeben und die Stilinformationen ändern. Als Font verwenden wir auch hier TIME 50, allerdings wird die Textgröße auf 10 pt gesetzt und die Stilinformation auf 'Normal'. Danach den Text in den Rahmen fließen lassen und anschließend das Textlineal einstellen.

Im zweiten Rahmen wählen wir nochmals die Einstellung 'Zentriert', für den linken unteren Textrahmen die Einstellung 'Linksbündig' und für den rechten Rahmen 'Rechtsbündig'.



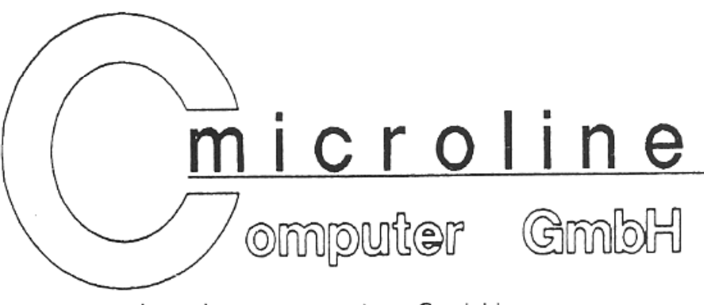
Ist alles korrekt eingegeben, kann die Darstellung der Textlineale wieder ausgeschaltet werden. Unter dem Menüpunkt 'Text' in der Menüleiste wird durch Auswählen von 'Textlineal' die Darstellung aus- oder angeschaltet.

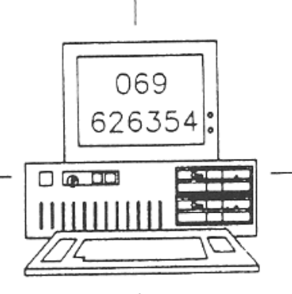


Wer bis hierher alles durchgearbeitet hat, der hat schon einige der Grundfunktionen des Calamus kennengelernt und sicherlich auch verstanden.

Nur den Durchblick nicht verlieren!

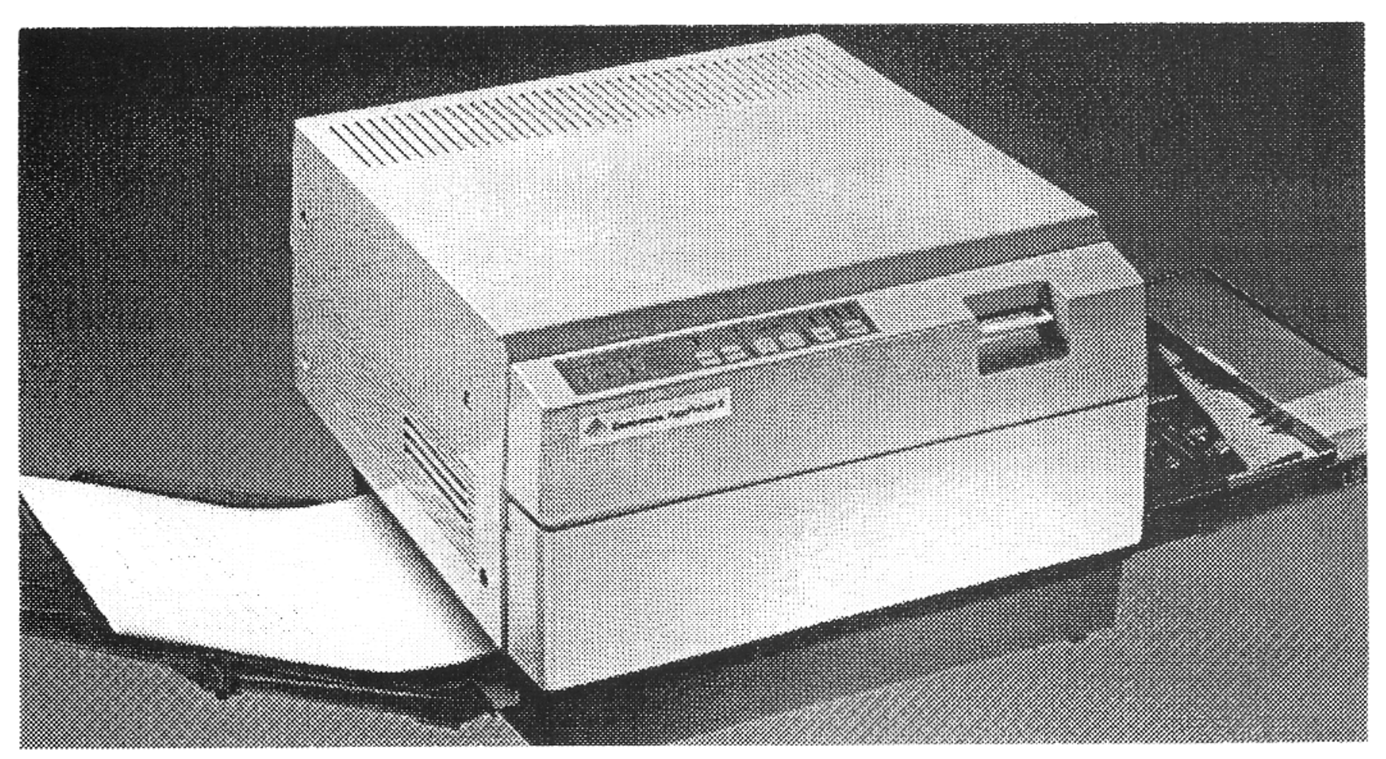
Noch ein kleiner Tip zum Abschluß. Man sollte sich nicht durch die Funktions- und Menüvielfalt beeindrucken oder verängstigen lassen. Längst nicht alle Funktionen werden bei kleineren Anwendungen benötigt und die wichtigsten sind wir heute sozusagen 'zu Fuß' durchgegangen. kuw





microline computer GmbH
Darmstädter Landstr. 33, 6000 Frankfurt 70

CENTRONICS *LASER* PAGEPRINTER 8



Warum träumen Sie nur von einem ***Laserdrucker*** und plagen sich Ihrem alten ***Nadeldrucker*** herum?

Ach, Sie meinen ein Laserdrucker wäre für Sie unerschwinglich? ***Falsch!*** Denn wir machen Ihnen das Umsteigen leicht.

Für nur *DM 4298.-* sind Sie dabei, und zwar mit einem der modernsten Laserdrucker auf dem Markt. Nicht "irgendein" Fabrikat, sondern ein *CENTRONICS LASER PAGEPRINTER 8*.

Warum heißt der Pageprinter 8 ***Pageprinter 8***? Ganz einfach: Er schafft mühelos 8 Seiten pro Minute. Und dabei ist ***volle Grafikfähigkeit*** durch ***1.75 Megabyte eingebautes RAM*** ganz selbstverständlich.

Genauso selbstverständlich ist die einfache Anpassung an Ihre Hardware:
Die universelle ***Centronics Schnittstelle*** versteht sich blendend mit Ihrem ***Atari-Computer*** (oder mit jedem anderen Computer), und zahlreiche ***Emulationen*** lassen den ***Pageprinter 8*** für Ihre Software wie einen ***HP Laserjet Plus, Diabolo 630, Diabolo 630 ECS, Epson FX-80, IBM Graphics Printer*** oder ***IBM ProPrinter*** erscheinen.

Der einzige Unterschied zwischen dem ***Pageprinter 8*** und dem emulierten Drucker besteht dann in der durch ***300 DPI*** (das entspricht einer Auflösung von ***0.08 mm***) bestechend scharfen Druckqualität. Und mit sogenannten ***Font Modules***, die an der Frontseite einfach eingeschoben werden, bleiben Sie immer auf dem laufenden, was ***neue Zeichensätze*** angeht.

Übrigens wurde die ***ST VISION***, die Sie gerade in den Händen halten, auch mit einem ***Pageprinter 8*** ausgedruckt.

LASER PAGEPRINTER 8 — DM 3998.-

Komplett mit 1.5 Megabyte Speichererweiterung und 5 Druckemulationen

FUNKTIONSPLOTTER

ST VISION Cyber Lehrgang Teil V

In der heutigen Ausgabe von ST VISION wollen wir eine Anwendung unter CYBER CONTROL vorstellen, die jeder gebrauchen kann: Einen Funktionsplotter.

Dieses Unterprogramm kann in jedes beliebige Cyberprogramm eingebunden werden, wovon ich Ihnen zwei als Beispiel vorstellen möchte.

Die neuen Befehle

Zum Verständnis der Programme möchte ich hier erst einmal alle neuen Befehle vorstellen. Dazu nehmen wir uns Listing 1 vor, das Unterprogramm FUNKTION.

Hier finden wir schon in der zweiten Programmzeile einen neuen Befehl, nämlich IF exp... THEN ... . Mit diesem Befehl können Sie, wie von anderen Programmiersprachen gewohnt, eine Abfrage machen. Wenn die Bedingung exp erfüllt ist, werden die Befehle hinter THEN ausgeführt, ansonsten nicht.
Bedingungen können unter CYBER CONTROL mit =, <, >, <=, >=, <> und den logischen Operationen & (und), | (oder) bestimmt werden.

Um einer Variablen Werte zu übergeben, benutzt man unter CYBER CONTROL auch das Gleichheitszeichen, wie in den zwei darauffolgenden Zeilen ersichtlich. Ein weiterer neuer Befehl ist ADDVERTEX, auf den ich aber auch nicht näher eingehen möchte, da ich ihn in einem anderem Zusammenhang noch genauer besprechen werde. Das Gleiche gilt für ADDFACE und UPLOAD.

Der nächste neue Befehl ist somit SELECT. Mit ihm wird ein Objekt der augenblicklichen Gruppe angewählt. Mit DESELECT kann es wieder abgemeldet werden.

```
; LISTING 1: FUNKTION
;---------------------
; Unterprogramm zum Berechnen
; von 3d-Funktionen.
;
; von Oliver Saalfeld
;
; Public Domain (R) 1989 bei ST Vision

; Parameter:
; xachse,yachse,xzoom,yzoom,funkzoom,special,loop

@FUNKTION
if xachse*yachse*4>1400 then goto error2
x2=(xachse*2)+1
m=0
FOR y = -yachse TO yachse
  FOR x = -xachse TO xachse
    ;Funktion:
    f=(COS(x*xzoom)*COS(y*yzoom))*funkzoom
    ; Funktion steigen und sinken lassen
    g=(f/special)
    f=g*loop
    ; Funktion nicht zu hoch
    TF f>3500 THEN f=3500
    IF f<-3500 THEN f=-3500
    ; Bestimmung des Punktes
    ADDVERTEX m,x*100,y*100,f
    m=m+1
  NEXT x
NEXT y
; Berechnung der Funktionsflaechen
n=0
FOR y = 0 TO (yachse*2)-1
  FOR x = 0 TO (xachse*2)-1
    ; Bestimmung der Flaechen
    ADDFACE n,x+(y*x2),x+1+(y*x2),x+x2+(y*x2),1,0,1,14
    n=n+1
    ADDFACE n,x+1+(y*x2),x+x2+1+(y*x2),x+x2+(y*x2),1,1,0,14
    n=n+1
  NEXT x
NEXT y
; Funktion in CAD-3D einlesen
if m>1400 then goto error4
if n>2800 then goto error5
UPLOAD Funktion,m,n
SELECT Funktion
RETURN
@error2
alert " | FUNKTION: Fehler 2 | | Parameter falsch! "
end
@error4
alert " | FUNKTION: Fehler 4 | | Zu viele Punkte! "
end
@error5
alert " | FUNKTION: Fehler 5 | | Zu viele Flaechen! "
end
; (FUNKTION-Ende)
```

Kommen wir nun zu Listing 2. Hier ist uns gleich der erste Befehl unbekannt. Mit ALERT wird ein Alarmfenster geöffnet, in dem die nachfolgende Textzeile ausgegeben wird. Die einzelnen Zeilen im Text werden mit dem Zeichen "|" abgegrenzt. Alle restlichen Befehle im Listing 2 sind uns schon aus Teil IV des Lehrgangs bekannt.

Bleibt uns also nur noch Listing 3 übrig. Doch auch hier sind uns

```
; LISTING 2:FUNKFILM
;--------------------
; Hauptprogramm zu FUNKTION
; Errechnet eine schwingende 3d-Kurve.
;
; von Oliver Saalfeld
;
; Public Domain (R) 1989 bei ST Vision

ALERT "| FUNKTIONS-FILM |    von|  O. Saalfeld|"

;Parameter koennen geaendert werden:
 xachse=10
 yachse=10
 xzoom=20
 yzoom=20
 funkzoom=500
 special=10
;Parameterende

RSTART "A:\funkfilm",M
FOR loop = -10 TO 10

; Einstellung der Grundparameter
NEW
CAM1 40,30,0
ZOOM 450:PERSPEC 999
FINAL:VIEW SOLID

; Aufruf von FUNKTION
GOSUB FUNKTION
SUPERVIEW
RECORD

NEXT loop
RSTOP
END
```

```
; LISTING 3: FUNKPLOT berechnen
;------------------------------
; von Oliver Saalfeld, Public Domain (R)89 STV

ALERT "| FUNKTIONS-PLOTTER |    von|  Oliver Saalfeld|"

;Parameter koennen geaendert werden:
 xachse=10:;      Scalierung der X-Achse * 2
 yachse=10:;      Scalierung der Y-Achse * 2
 xzoom=20:;       Vergroesserung der X-Achse
 yzoom=20:;       Vergroesserung der Y-Achse
 funkzoom=500:;   Vergroesserung der Funktionshoehe
 special=10:;     Einteilen der Funktionshoehe in X
;                 Einheiten
 loop=special:;   Berechnen der X-ten Einheit
;Parameterende

; Grundparameter von CAD-3D einstellen
ZOOM 450:PERSPEC 999
DRAFT:VIEW HIDDEN
CAM1 30,30,0

; Funktion berechnen
GOSUB FUNKTION
END
```

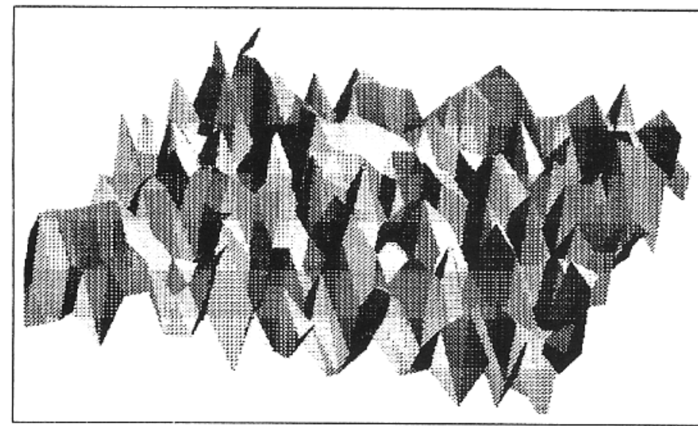


*BILD 1: Diese Berglandschaft entstand bei Eingabe der Funktion f = RND (0) * funkzoom*

schon alle Befehle bekannt, so daß wir uns dem eigentlichen Problem, dem Zeichnen von dreidimensionalen Funktionen, widmen können.

Erstellen von Objekten

Um eine dreidimensionale Funktion darstellen zu können, müssen wir CAD-3D erst einmal sagen, wie sie aussieht und das können wir nicht, in dem wir einfach die Funktionsgleichung übergeben. Nein, wir müssen CAD-3D mitteilen, wo die Punkte und Flächen der Funktion liegen. Doch wie macht man das unter CYBER CONTROL ? Ganz einfach, mit den Befehlen ADDVERTEX für die Punkte und ADDFACE für die Flächen. Mit UPLOAD übergeben wir dann alles an CAD-3D.

Um einen Punkt mit ADDVERTEX zu bestimmen, muß mit dem ersten Parameter die Nummer des Punktes übergeben werden. CAD-3D ist in der Lage bis zu 1400 Punkte pro Objekt zu speichern. Der Parameter geht aber von 0 bis 1399.

Als nächster Parameter werden nur noch die Einheiten der X-, Y- und Z-Achse übergeben. Die Einheiten richten sich nach dem Ausmaß des CAD-3D Universums und gehen somit von -4000 bis 4000.

Komplizierter wird es da schon beim Befehl ADDFACE, der acht Parameter verlangt. Als erster Parameter wird wieder die Nummer der Fläche übergeben. Er kann aber von 0 bis 2799 reichen.

Somit lassen sich doppelt so viele Flächen wie Punkte in einem Objekt speichern. Die nächsten drei Parameter geben die Nummern der drei Eckpunkte an. Es sind nur drei Eckpunkte, weil jedes Objekt aus Dreiecken besteht und nicht aus Vierecken, wie man meinen könnte, wenn man sich die Grundkörper unter CAD-3D anschaut. Denn Dreiecke sind die kleinsten dreidimensionalen Objekte die man darstellen kann. Sehen Sie sich hierzu die Skizze 1 auf der folgenden Seite an.

Mit den nächsten drei Parametern wird bestimmt, ob die Verbindungslinien zwischen den einzelnen Punkten sichtbar (1) oder unsichtbar (0) sind. Als letztes wird noch die Farbe der Fläche übergeben. Dieser Parameter reicht von 1 bis 15.

Mit UPLOAD wird das Objekt an CAD-3D übergeben. Dazu müssen Sie nur den Namen des Objekts und die Anzahl aller Punkte und Flächen übergeben.

Errechnen des Funktionsgraphen

Kommen wir nun zu unserem Beispiel, dem Funktionsplotter. Als erstes bestimmen wir in den ersten zwei Schleifen x und y die Höhe der einzelnen Punkte. Dazu dient die Zeile "f = (COS (x * xzoom) * COS (y * yzoom)) * funkzoom", die in der Variablen f den Wert der Z-Achse errechnet. Wenn Sie in diese Zeile ihre eigene Funktion einsetzen, können Sie fast alle Funktionen unter CYBER - CONTROL berechnen (sehen Sie sich hierzu untenstehende Tabelle an).

Mit "funkzoom" wird die absolute Vergrößerung der Funktion bestimmt. Die nächsten zwei Programmzeilen verkleinern die Funktion dann wieder relativ zu "special". Dieses kommt in Listing 2 zur Anwendung.

Die nächsten zwei Programmzeilen sorgen dafür, daß die Werte von f nicht aus dem Universum ragen. Danach wird der Punkt an CAD-3D übergeben. Mit der Variablen m wird die Punktnummer errechnet.

Die nächsten zwei Schleifen berechnen dann die Flächen zwischen den Punkten. Falls Sie die Parameterübergabe von ADDFACE nicht verstehen, sollten Sie sich die Skizze 2 genauer ansehen.

Am Schluß von Listing 1 wird die Funktion mit dem Namen FUNKTION an CAD-3D übergeben. Sollte schon ein Objekt mit dem gleichen Namen unter CAD-3D bestehen, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und die Berechnung abgebrochen. Bei einer Berechnungszeit von bis zu 15 Minuten sollten Sie sich also vorher genau informieren, ob nicht schon ein Objekt mit dem gleichen Namen vorhanden ist.

Die drei Listings

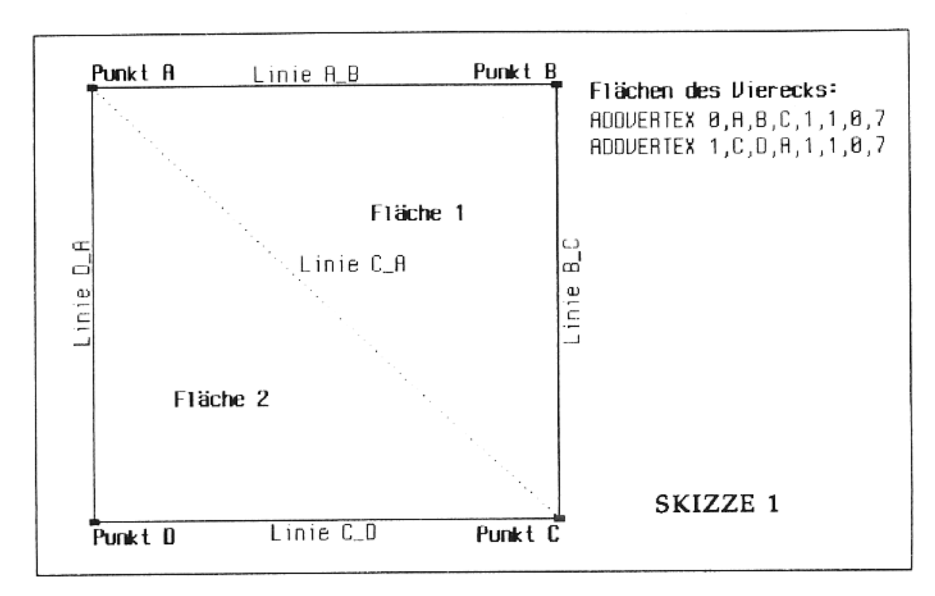
Geben Sie als erstes Listing 1 ein und speichern Sie es unter dem Namen "FUNKTION.CTL", danach Listing 2, speichern es unter "FUNKFILM.CTL" und am Schluß noch Listing 3, das Sie unter dem Namen "FUNKPLOT.CTL" abspeichern sollten. Anwender mit Blitter-Tos sollten die Endung .CTL mit eingeben, da sie sonst später die Programme nicht mehr auf der Diskette finden, höchstens unter "FUNKTION.".

Haben Sie alles richtig gemacht, sollten Sie das Programm FUNKPLOT laden und das Programm FUNKTION an den Schluß "mergen", nun speichern Sie das ganze noch unter dem Namen FUNKPLOT. Danach können sie es endlich starten.

Als erstes erscheint nun, nachdem das Programm auf Fehler untersucht wurde, ein Fenster, das Sie mit RETURN quittieren. Danach dauert es ein paar Minuten bis das Programm vollständig abgearbeitet ist. Nun gehen Sie in CAD-3D und können sich dort die Funktion von allen Seiten ansehen.

Haben Sie genug mit FUNKPLOT experimentiert, können Sie das Programm FUNKFILM laden und wieder FUNKTION an den Schluß mergen, wobei Sie es wieder unter FUNKFILM abspeichern sollten. Nach dem Starten erscheint wieder ein Fenster. Haben Sie es mit RETURN bestätigt, dann berechnet CYBER-CONTROL 20 Bilder, die einen kleinen Film ergeben.

Gute Rechner werden sofort festgestellt haben, daß dieses ganze fünf Stunden dauert. Hierbei hat es sich als vorteilhaft erwiesen, die Anima-



SKIZZE 1

TABELLE

Mathematische Funktionen		Rechenarten	
SIN()	Sinus	*	Multiplikation
COS()	Cosinus	/	Division
TAN()	Tangens	+	Addieren
SQR()	Wurzel	-	Subtrahieren
ABS()	Absoluter Wert	%	Rest bilden
LOG()	Logarithmus		
INT()	Gerade Zahl	**Vergleiche:**	
REZ()	Bildschirmauflösung	=	Gleich
RND()	Zufallszahl	<	Kleiner als
		>	Größer als
Logische Vergleiche		<=	Kleiner gleich
&	Und	>=	Größer gleich
|	Oder	<>	Ungleich

tionen nur über Nacht berechnen zu lassen und sich erst am nächsten Morgen das Ergebnis der Berechnungen anzusehen.

Was machen wir nun?

Aufgrund der zwei Programme haben Sie nun die Möglichkeit, viele Funktionen einmal von allen Seiten betrachten zu können. Dazu müssen Sie nur die Funktion im Programmteil FUNKTION durch Ihre eigene ersetzen und die Parameter am Listinganfang entsprechend verändern.

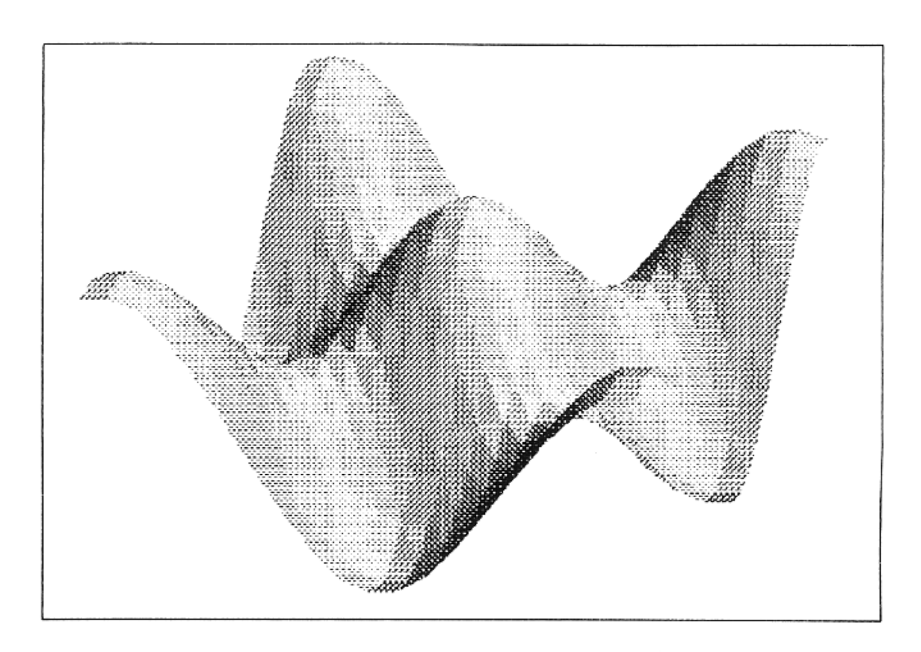
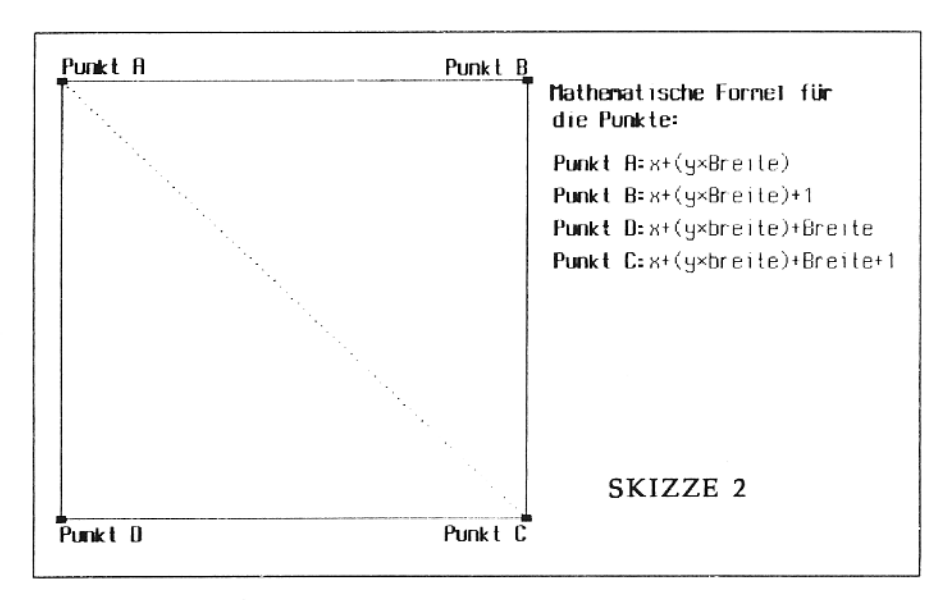


*BILD 2: Die Funktion f = (cos(x*xzoom)*cos(y*yzoom))*funkzoom*

Das Aussehen des Funktionsgraphen können sie auch noch durch Ändern der Grundparameter von VIEW, PERSPEC und CAM1, sowie durch das Ersetzen von DRAFT durch FINAL Ihrem persönlichen Geschmack anpassen. Ganz Mutige können sich ja mal daran wagen, Fraktals in CYBER-CONTROL zu berechnen, was aufgrund der heutigen Informationen zu CYBER-CONTROL kein Problem mehr darstellen sollte.



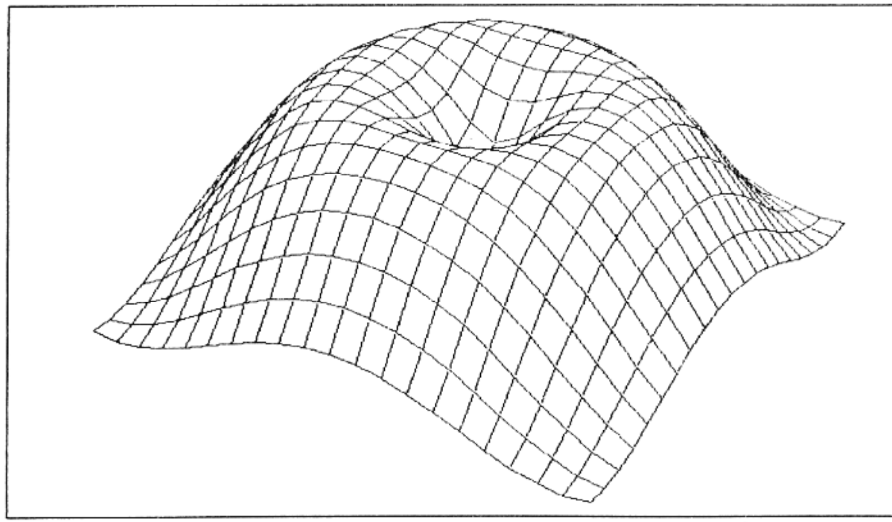


*BILD 3: Die Funktion f = sin(20*SQR(x*x+y*y))*

Wer noch weitere Fragen zu den CYBER-Programmen hat oder gar Anregungen, Tips und Kritik loswerden möchte, der sollte sofort zur Tastatur greifen und an folgende Adresse schreiben:

ST VISION
Betr. Computer Grafik
Postfach 1651
6o7o Langen

Sie können mich natürlich auch einfach auf dem nächsten ST VISION-Meeting ansprechen, wo ich wieder neue Animationen vorstelle und Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehe.

Die hier abgedruckten Listings und ein paar .PI3 Bilder von Demofunktionen finden Sie auf unserer PD-Diskette Nr. 271, die außerdem noch ein paar besondere CAD-3D Objekte enthält. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte dem PD-Teil dieser Ausgabe (Seite 39 ff.) Oli

TURBO ST

Die neue Version 1.4 ist ein reiner Wirbelwind für Textausgaben

Ist Ihnen die Textausgabe auf Ihrem ST zu langsam ? Arbeiten Sie häufig unter TOS auf ihrem ST ? Wenn ja, dann ist TURBO ST genau das richtige für Sie. Als ich zuerst von TURBO ST und seinen Fähigkeiten hörte, wollte ich das alles nicht so recht glauben.

Nun habe ich die Version 1.4 von TURBO ST vor mir liegen. TURBO ST ist ein Accessory, das man einmal auf seine Bootdiskette kopiert. Von nun an wird es automatisch geladen und wartet im Hintergrund auf seinen Einsatz. Immer dann, wenn die GEM-Routinen Zeichen auf den Bildschirm schreiben oder der Bildschirm gelöscht wird, tritt TURBO ST in Aktion.

Obwohl die Bedienung denkbar einfach ist, hat man sich trotzdem größte Mühe mit dem Handbuch gemacht. Hieran erkennt man, daß das Programm mit viel Liebe entwickelt worden ist.

TURBO ST beschleunigt die Textausgabe in Windows, Pulldownmenüs und Alert-Boxen. Das Programm erreicht seine Beschleunigung, indem es die Leistungsfähigkeit von GEM und TOS steigert. Die Routinen von GEM nutzen die Geschwindigkeit der 68000er CPU nicht voll aus. TURBO ST fängt jetzt einfach 'Calls' an jene Routinen ab, führt deren Arbeit schneller durch und verschwindet dann wieder im Hintergrund.

Laut dem Handbuch werden folgende Programme beschleunigt:

Data Manager um 81%, GFA BASIC um 69% und der ST WRITER um 116%. Laut Herstellerangaben soll TURBO ST den Blitter in punkto Geschwindigkeit sogar schlagen. Als erstes mußte dieser Software Blitter an 1ST-Word Plus seine Fähigkeiten beweisen. In Zusammenarbeit mit dem PROFI-TEXT-MODUL (siehe Test auf Seite 52ff.) möchte ich 1st Word Plus ab sofort nicht mehr missen, Nachdem ich TURBO ST installiert habe, war ich vollkommen begeistert.

Deutlich ist die Erhöhung der Scrollgeschwindigkeit und des Textaufbaus innerhalb eines Windows zu spüren. Eine Bildschirmseite wird fast ohne Zeitverzögerung aufgebaut.

Bei der Arbeit mit dem PROFI-TEXT-MODUL und TURBO ST ist der Rechner nur beim Aus- bzw. Einschalten von TURBO ST abgestürzt. Da das Ausschalten von TURBO ST bei der Verwendung des PROFI-TEXT-MODUL's unter 1st Word Plus nicht notwendig ist, kann dieser Fehler getrost vergessen werden. Da ich auch ein begeisterter Programmierer bin, galt meine erhöhte Aufmerksamkeit vor allen Dingen dem Pascal-Editor und dem GFA-Basic-Interpreter.

Wie Sie aus der untenstehenden Tabelle ersehen können, wird die Textausgabe fast um das doppelte beschleunigt. Auch der Editor des ST Pascal von CCD wird durch TURBO ST deutlich beschleunigt. Das Suchen in GFA-Basic konnte kaum beschleunigt werden.

Alles in allem hat BELA mit diesem Programm einen Volltreffer gelandet. TURBO ST ist für viele ST Anwender sicherlich eine unentbehrliche Sofwareerweiterung. Jedem, der mit einem Blitter liebäugelt und ihn sich noch nicht leisten kann, ist dieses Programm nur wärmstens zu empfehlen, zumal der Preis bei nur DM 79,-- liegt. hp

TURBO ST 1.4

BELA
Unterortsstr. 23-25
6236 Eschborn
Tel. 06196/48 19 44

Hier eine Übersicht über einige Programme mit und ohne Turbo ST

	SCOLLING DURCH DEN GANZEN TEXT TEXTLANGE CA. 110 KBYTE	
	MIT TURBO ST	OHNE TURBO ST
1ST WORD PLUS	2.08	2.52
GFA BASIC	0.44	1.14
SUPERBASE PROF.	3.00	5.04
MAKRO DAT	2.28	4.10
MAKRO TEXT	1.05	2.15
GEM	2.00	3.30

Bei der Durchführung der Testläufe wurden keine weiteren Accessories geladen, da dies den Test hätte beeinflussen können.

MIDI IN DER PRAXIS

Die Struktur der System-Nachrichten

Wie versprochen, werdet Ihr in dieser Ausgabe in die Geheimnisse der MIDI-System-Nachrichten eingeweiht, die dann hoffentlich für Euch keine mehr sind. Im Schaubild der Ausgabe 8/88 wird sichtbar, daß die System-Nachrichten den zweiten großen Block der MIDI-Daten darstellen.

Darunter fallen wiederum die System-Common-, System-Real-Time-, und System-Exclusive-Nachrichten. Im Gegensatz zu dem anderen großen Block, den Channel-Nachrichten, wird bei den System-Nachrichten nicht zwischen den sechzehn Kanälen unterschieden. Vielmehr gelten diese Nachrichten für das gesamte System (wie ja wohl der Name schon sagt - oder ?!?).

Die SYSTEM-REAL-TIME-NACHRICHTEN stellen praktisch den "Pulsschlag" eines MIDI-Systems dar. Denn durch sie können erst Sequenzer, Drumcomputer, analoge Aufnahmegeräte usw. synchron geschaltet bzw. angesteuert werden. So laufen z.B. auch Video-Vertonungen unter MIDI-Kontrolle. Die zeitkritischen Real-Time-Nachrichten stellen auch die "rücksichtsloseste" Nachrichtenform im MIDI-System dar. Denn bei ihnen kommt es darauf an, in minimaler Zeit den Empfänger zu erreichen, so daß sie auch mal mitten in andere Nachrichten 'reinfunken' und sie einfach splitten.

Eine Note_On-Nachricht, die z.B. aus den Bytes 144,72,64 besteht, könnte dann auf 144,248,72,64 "verlängert" werden. (Was dabei die 248 bedeutet, erkläre ich weiter unten). Probleme gibt es hier keine, denn das MIDI-System erwartet ja nach dem Note_On Status-Byte noch Daten zur Tonhöhe und "Lautstärke".

Reine Daten, wir erinnern uns, können nur Werte zwischen 0 und 127 annehmen. Ergo muß die störende 248 etwas anderes sein und wird wohlwollend als Real-Time-Nachricht interpretiert. Danach folgen zum Note_On-Befehl noch die richtigen Datenbytes 72 und 64 und alle sind zufrieden (genug der Bildersprache).

Die Logiker unter Euch erkennen dabei natürlich auch, daß die Real-Time-Nachrichten nur aus EINEM Byte bestehen können, also keine Datenbytes hinter sich herschleifen. Denn DANN könnte es wirklich "Verwirrung" geben.

Unsere als Beispiel genommene Nachricht 247 (dez.), F8 (hex.) nennt sich in MIDI-Kreisen TIMING CLOCK und wird 24mal pro eingestelltem Grundschlag, meist eine Viertelnote, gesendet. Ein 4/4-Takt enthält demnach 96 TIMING-CLOCK-Befehle. Bei einem Tempo von 120 Vierteln pro Minute kommen also 48 TIMING-CLOCK-Befehle pro Sekunde 'rüber. Nein, das ist wirklich nicht viel, denn bei anspruchsvolleren Synchronisationsverfahren reicht das schon nicht mehr aus, so daß auf höhere Timing-Frequenzen ausgewichen wird (z.B. bei Unitor von C-LAB), die natürlich eine entsprechende Anpassung der angeschlossenen Geräte erfordert.

"Ich bin noch da!" sendet der ATARI ST an den angeschlossenen Synthi, wenn "schon" 300 ms lang keine MIDI-Daten mehr übertragen wurden. Die entsprechende Real-Time-Nachricht nennt sich ACTIVE SENSING (254 dez. / FE hex.) und wird von (den besseren) MIDI-Geräten erwartet. Damit soll verhindert werden, daß z.B. ein Note_On gesendet, die MIDI-Leitung unterbrochen, dann natürlich das zugehörige Note-Off nicht mehr empfangen wird und der Ton "hängen bleibt".

Wenn nun der intelligente Synthi 300ms lang weder ACTIVE SENSING noch andere Daten mehr empfängt, schaltet er alle Stimmen aus und harret der Dinge, die (vielleicht) noch folgen.

Wie auch mit der Reset-Taste nicht unnötig gespielt werden sollte, ist auch der Real-Time-Befehl SYSTEM RESET (255 dez. / FF hex.) mit Vorsicht zu verwenden. Er initialisiert alle Komponenten des MIDI-Systems, wie beim Power-Up, dementsprechend werden alle Einstellungen, die nicht zu den Voreinstellungen gehören, gelöscht.

Die nachfolgenden Real-Time-Nachrichten dienen wieder der synchronen Ansteuerung von angeschlossenen MIDI-Geräten (Sequenzer, Mehrspurtonband usw.). START (250 dez. / FA hex.) entspricht dem Play-Befehl des Sequencers und setzt ihn an den Anfang des Stückes.

Nach START kommt STOP (252 dez. / FC hex.), der alle sychronisierten Abläufe anhält. Auch ein CONTINUE gibt es, das mit dem Song an der bereits erreichten Stelle weitermacht und ihn eben nicht auf die Null-Position zurücksetzt.

So, das wär's mal wieder für diese Ausgabe. Durch den aktuellen Bericht über die Frankfurter Musikmesse ist der heutige Teil etwas kürzer ausgefallen. In der nächsten Ausgabe geht es mit den System-Common Nachrichten weiter.

ws

MIDI-NEWS

ST Vision Report über die Frankfurter Musikmesse vom 28.01.-02.02.1989

Die stark besuchte Musikmesse bot auch dieses Jahr wieder einige Highlights für den Musik-interessierten ST-Freak. Der Trend im Softwarebereich geht zu immer leistungsfähigeren und einfacher zu bedienenden Software-Paketen. Um die durch das ATARI-TOS gesetzten Grenzen in punkto Geschwindigkeit und Leistung zu überschreiten, scheut man sich auch nicht, eigene neue Wege zu gehen (siehe Steinberg).

Erfreulich ist auch das Anwachsen des Musik-Software-Marktes für den ATARI ST ingesamt. So bietet praktisch jeder Software-Hersteller brauchbare Sequenzer-, Sampler- und Notendruck-Programme sowie Patch-Editoren an. Zum neuen Standard etablieren sich auch integrierte Software-Shells, die unter Ausnutzung des größeren Speicherplatzes der Mega-ST-Serie die einfache Umschaltung zwischen den einzelnen Anwendungsprogrammen ermöglichen. Sie stellen quasi intelligente Partition-Manager dar, die selbst entscheiden, welche Programmteile bei welcher Anwendung benötigt werden. Bei Dr. T's Music Software nennt sie sich MPE (Multi Program Environment), bei Hybrid Arts heißt sie HybriSwitch. Voraussetzung für einen sinnvollen Einsatz ist natürlich die Datenkompatibilität der gemeinsam benutzten Programme.

Sichtbar ist auch das Bestreben der Softwarehäuser, daß gerade ihr Produkt auf der Profi-Bühne zum Einsatz kommt, was wiederum werbewirksam ausgeschlachtet wird. So führt z.B. die US-Firma Passport eine seitenlange Liste der bekannten und prominenten Anwender ihrer Produkte in ihrem Prospekt auf.

Nun zu den einzelnen Neuheiten für den ST auf der Messe (ohne Anspruch auf Vollständigkeit). C-LAB stellte seinen UNITOR vor, ein SMPTE/EBU Synchronizer und MIDI-Expander, der als Hardwarezusatz an den *ROM* Port des ST's gesteckt, einen Multiport zum Senden und Empfangen von Audio- und Klick-Signalen sowie zwei zusätzliche MIDI-Schnittstellen darstellt.

Er kommt z.B. beim genauen Zeitabgleich von Film- oder Videoeinspielungen und der dazu gehörigen Musik zum Einsatz. Auf dem C-LAB Stand lief hierzu ein nettes Stummfilm-Demo, das mit Hilfe des C-LAB CREATORs unter Verwendung des UNITORs "musikalisch behandelt" wurde.

UNITOR liest Timecodes in allen Formaten und ist zur Verbindung von CREATOR/NOTATOR mit der Außenwelt gedacht. Der Verkaufspreis von UNITOR wurde mit DM 750,- angegeben.

Die Berliner Firma SoftArts, deren besondere Stärke speziell auf dem Gebiet von Sample- und Patch-Editoren liegt, hat 1989 für die Sounderzeugung mit dem Roland Sampler, Roland Synthis, Korg DW/EX8000 und M1, der Yamaha FM-Serie und der CASIO Serie CZ 1-5000 speziell angepaßte Editoren im Programm.

Einen professionellen Sequenzer stellte die US-Firma Passport mit ihrem Master Tracks Pro 3.0 vor. Mit ihm können bis zu 64 Multi-Channel-Tracks verwaltet werden. Er beherrscht alle SMPTE-Zeitformate. In zehn einzeln über die Funktionstasten aufrufbaren, übersichtlich gestalteten Windows, die größtenteils die Informationen grafisch darstellen, können die Tracks, die einzelnen Takte eines Tracks insgesamt oder schrittweise (Step Editor) editiert werden. Mit dem "Conductor" sind

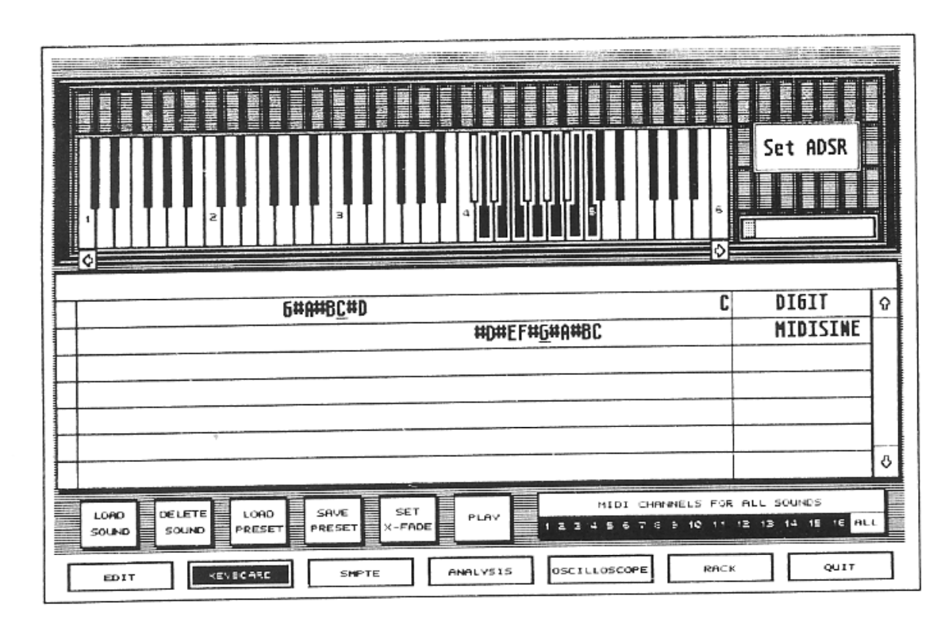


BILD 1: Midi-Software des bekannten Softwarehauses Hybrid Arts.

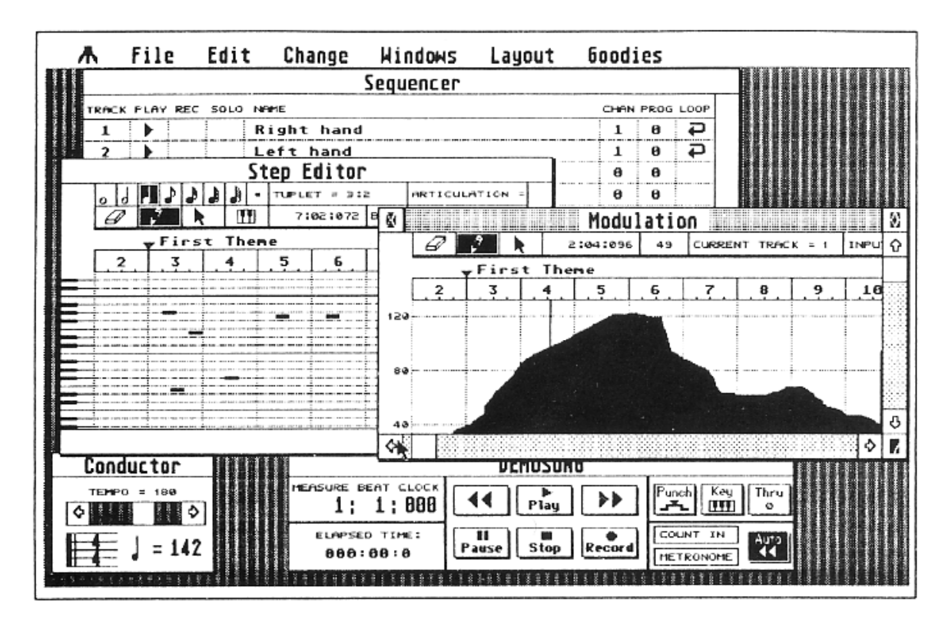


BILD 2: Screenshot des Programmes Master Tracks Pro der Firma Passport

schrittweise Tempowechsel und Dynamik-Veränderungen einfach einzugeben.

Im Step-Editor werden die MIDI-Daten nicht in Notenschrift sondern einfach in Längsstrichen, vergleichbar der Notenrolle eines elektrischen Klaviers, in ihrer Länge und Höhe dargestellt. Eine am linken Bildschirmrand "senkrecht stehende" Klaviatur dient dabei zum Vergleich der Tonhöhen, was den Keyboardern ohne Notenkenntnisse entgegenkommt. Die Demo-Version war unter dem alten TOS noch nicht so flott beim Window-Aufbau. Mit Blitter-Unterstützung sollte die Grafik etwas schneller erscheinen. Das Beherrschen der zehn Fenster und ihrer Funktionen erfordert auch etwas Gewöhnungszeit.

Die Pro-Version ist bei Multi-Media direct Computer & Software Vertriebs GmbH für DM 690,- erhältlich, während die stark abgespeckte Junior-Version für DM 240,- zu haben ist.

Hybrid Arts stellte u.a. seinen SMPTE Track ST vor, der praktisch den Nachfolger von EZ-Tracks darstellt. Am Bildschirmaufbau alleine lassen sich im Vergleich kaum Änderungen feststellen; abgesehen von den Slidern am Track-Window, das nun 60 Tracks beinhaltet. Einen Schritt hin zur Professionalität gibt dem Programm, wie der Name schon sagt, die SMPTE Fähigkeit, also die Fähigkeit, die der Synchronisation dienenden SMPTE-Codes zu erkennen und an angeschlossene MIDI-Geräte weiterzugeben. Professionell ist auch der Preis von DM 1.295,- zu nennen.

Wer übrigens noch einen alten 8-Bit ATARI bei sich herumstehen hat, kann ihn ebenfalls mit einer MIDI-Schnittstelle von Hybrid Arts versorgen. Der Sequenzer MidiTrack II und die Schnittstelle kosten als Paket DM 399,95 .

Die schärfste Neuheit habe ich mir für den Schluß aufgehoben. Steinberg stellte diesmal ein in zweijähriger Entwicklungszeit erschaffenes neues Betriebssystem vor. Der Name M.ROS kommt von MIDI Realtime Operating System und erinnert nicht nur deshalb an RTOS. Den Steinberg-Entwicklern kam es bei dieser Neuschöpfung auf sehr hohe Geschwindigkeiten bei der korrekten MIDI-Datenübertragung und hochaufgelöste Synchronisation an. Die Multitaskingfähigkeit dieses Betriebssystems soll z.B. bei gleichzeitigem Lauf von Sequenzer und Editieren der Sequenzer-Daten bewiesen werden. M.ROS wurde bereits ebenso auf dem Apple Macintosh und dem IBM PC implementiert. Es bildet die Grundlage für eine neue Reihe von MIDI-Programmen, die in punkto Schnelligkeit und Benutzerfreundlichkeit ihre Vorgänger weit in den Schatten stellen sollen.

CUBIT, einfach "MIDI Recording Software" genannt, erinnert kaum noch an den guten alten Twenty-Four. Dessen Fähigkeiten wurden nebenbei mit übernommen und in der grafischen Darstellung stark erweitert.

CUBIT unter M.ROS soll ab März '89 für ca. DM 800,- im Handel erhältlich sein.

Die Frankfurter Musikmesse hat diesmal gezeigt, daß der Software-Markt für Musiker nun nicht mehr so dünn ist wie noch vor zwei Jahren. Der harte Kampf um die Gunst der MIDI-Anwender sollte eigentlich für sie von Nutzen sein. Steinberg zeigt nun, daß die Fähigkeiten des STs noch lange nicht ausgereizt sind.

Wie heißt es in der Werbung so schön: Das sollte auch IHR Vorteil sein ! ws

Hier noch die Adressen einiger Firmen, die in diesem Artikel besonders erwähnt wurden:

C-LAB
Postfach 700303
2000 Hamburg 70

SoftArts Frey, Blum, Sturm GbR
Postfach 127762
1000 Berlin 12

MultiMedia direct Computer & Software Vertriebs GmbH
Postfach 600 106
8000 München 60

Steinberg GmbH
Billwerder neuer Deich 228
2000 Hamburg 28



ALLES EASY !



EZ-Track+ von Hybrid Arts

Schon seit längerem auf dem Markt sind der Sequenzer EZ-Track+ und das Notendruckprogramm EZ-Score+ aus dem Hause Hybrid Arts. Beide liegen bereits als Updateversionen vor, erkenntlich am "Plus" als Anhängsel.

Warum ich sie mir trotzdem zum Testen vorgenommen habe? Nun, dieses Magazin ist schließlich auch für ATARI-Freaks gedacht, die einerseits nicht so einfach einen Tausender für einen brauchbaren Sequenzer mit Notendruckprogramm locker machen können und andererseits sich nicht in Handarbeit etwas selbst zusammenschustern können oder wollen. Das Paket EZ-Track+ / EZ-Score+ liegt mit ca. DM 400,- im unteren Drittel der Preisskala für diese Art von Software.

Das Paket

Sinnvoll ist eigentlich nur der Kauf des gesamten Paketes EZ-Track/EZ-Score/Hybriswitch, um einerseits seine Musikstücke einfach einzuspielen und andererseits auch etwas schwarz auf weiß in der Hand zu haben. Puristen mögen sich mit dem Sequenzer begnügen. Ich tue es nicht.

EZ-Track und EZ-Score werden mit englischem (!) Handbuch und einer bzw. zwei Systemdisketten ausgeliefert. Der einzige Nachteil der Handbücher ist eigentlich nur, daß sie noch nicht in Deutsch vorliegen. Denn die ca. 150 Seiten starken Ringordner eignen sich sowohl als Lehrbuch, wie auch als Manual. Der klare Aufbau und der ansprechende, interaktive Stil tragen zur schnellen Einarbeitung bei.

Auf den Disketten befinden sich neben dem eigentlichen Anwendungsprogramm auch noch nützliche Hilfsprogramme, die die Arbeit mit dem Paket sehr erleichtern können. Ebenfalls beigefügte Beispiel-Dateien sind für den Anfänger recht hilfreich.

Die Installation der Programme auf einer Harddisk macht keine Probleme. Lästig ist nur die Abfrage der Originaldisk beim Start von EZ-Score.

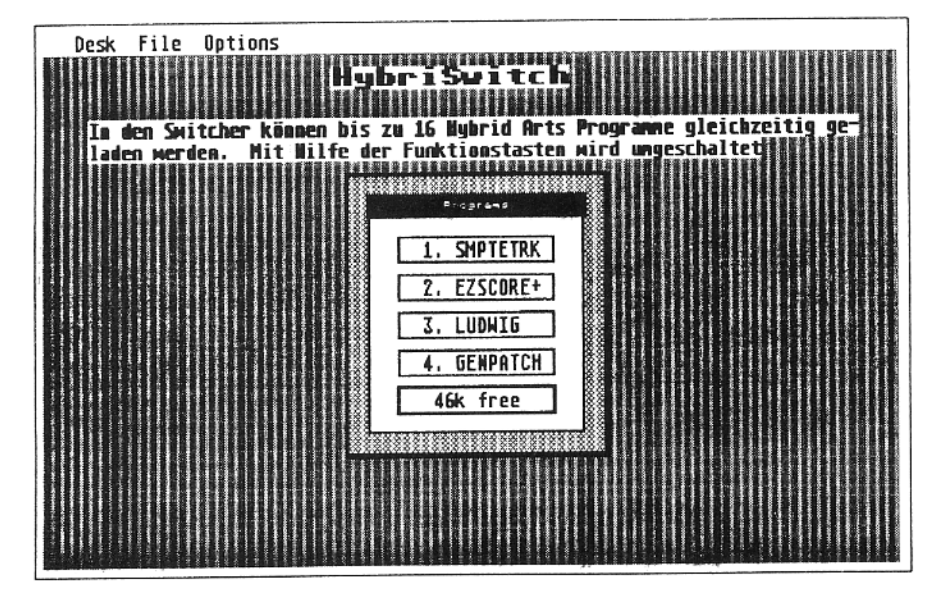


BILD 1: Das Auswahlmenü von HybriSwitch.

Der Inhalt der Disketten

Das GenPatch Accessory lädt bereits mit dem GenPatch-Editor (natürlich ebenfalls von Hybrid Arts) erstellte Sound-Patches ein und schickt sie an den Synthi. Die erneute manuelle Soundprogrammierung bei der Arbeit mit dem Sequenzer kann somit entfallen.

HybriSwitch spielt hierbei hautpsächlich die Rolle des Speicherverwalters, der den Anwender einfach zwischen dem Sequenzer und dem Score-Editor hin- und herschalten läßt, ohne daß Daten nachgeladen werden müssen. Alle drei Programme passen gut gemeinsam in den Speicher eines 1040ST. In den Mega ST's bleibt natürlich mehr Platz für die eingespielten Daten.

Zudem kann durch HybriSwitch ein zuvor festgelegtes SetUp gefahren werden, in dem die benötigten Programme geladen und ihnen entsprechend Speicher zugewiesen wird. Wer seine Werke erstmal in einer RAM-Disk zwischenspeichern möchte, kann diese auch mit HybriSwitch anlegen.

Der EZ-Track+ Sequenzer

Recht einfach und übersichtlich gibt sich der Bildschirmaufbau

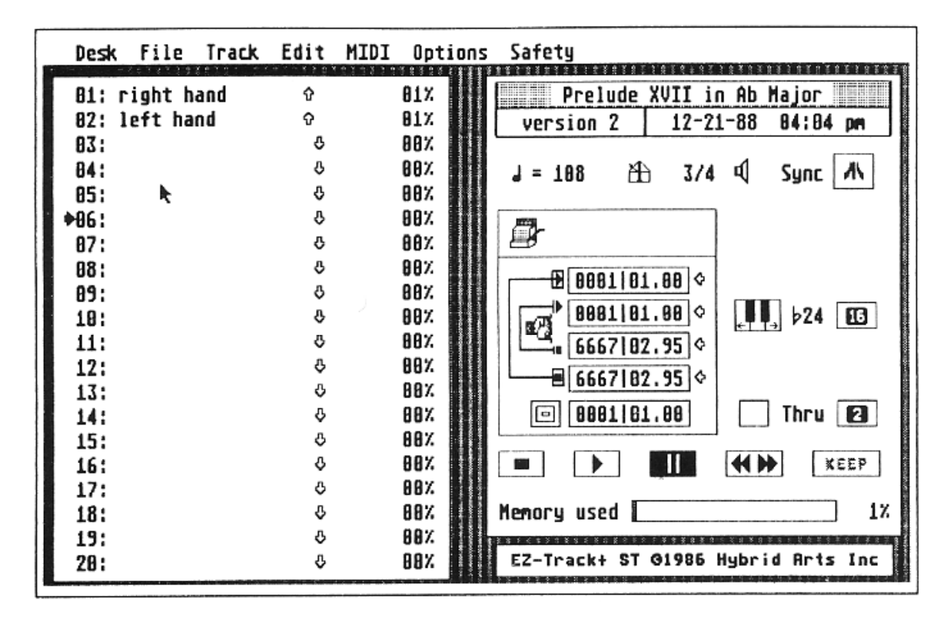


BILD 2: Das MIDI-Programm EZ-Track+ im Einsatz

des Sequenzers. Natürlich voll GEM-gesteuert mit Menüleiste, wie es sich gehört, bietet er seine Funktionen an. Die linke Bildschirmseite wird mit den 20 Control-Zeilen für jeweils einen Track ausgefüllt. Hier wird angezeigt,

- welcher Track gerade "in der Mangel" ist,
- welchen Namen er trägt,
- ob er auf "aktiv" oder "stumm" geschaltet ist,
- auf welchem MIDI-Kanal er sendet und empfängt,
- wieviel % Speicherplatz er braucht,
- ob er seit der letzten Speicherung geändert wurde,
- ob er geschützt ist,
- ob er bereits zu Ende gespielt hat oder wieviele Töne gleichzeitig aktiv sind (im PLAY-Modus).

Das hört sich nach einer Menge von Informationen an, und richtig, hier liegt auch meines Erachtens der Hauptschwachpunkt in der Darstellung. Denn hier nimmt mit der Informationsdichte die Aussagekraft antiproportional ab. Die Anzahl der gleichzeitig gespielten Noten wird z.B. durch die Anzeige "!" für eine Note, "@" für zwei Noten, "#" für drei, usw. dargestellt, was dem Anwender eigentlich kaum etwas bringt. Weniger wäre hier vielleicht mehr gewesen, denn eine derartige Anzeige besitzt selbst der Steinberg Twenty-Four nicht.

Zuviel Schelte soll hier aber nicht 'rüber kommen Vielleicht ist die Anzeige auch nur gewöhnungsbedürftig. Auf der rechten Bildschirmhälfte fällt die Informationsdichte pro Quadratcentimeter Bildschirm auf. Hier sind in der Überschrift Titel des Werkes, Versionsnummer, Datum und Uhrzeit abzulesen.

Etwas unterhalb befindet sich die Tempo-Einstellung, das Metronom, die Takt-Einstellung, der "Schalter" für das Metronom-Klicken über den Lautsprecher des ATARI-Monitors und die Anzeige der Synchronisationsart.

Intern/Extern

In der Mitte rechts kann eingestellt werden, um welchen Wert die eingespielten Daten transponiert werden können (max. vier Oktaven in Halbtonschritt-Auflösung) und welcher MIDI-Kanal von der Transposition nicht betroffen sein soll (z.B. für Drum-Computer-Einspielungen).

Etwas unterhalb ist die Einstellung ob, und wenn ja, welcher Kanal mit MIDI-Thru durchgeschleift werden soll. Links davon befinden sich fünf Zeitanzeigen für Auto-Locator, Punch-In und -Out, und die aktuelle Position.

Das merwürdige Kassen-Symbol bedeutet 'Register' und kann auf 'Section' umgeschaltet werden; also die Bearbeitung des gesamten Stückes oder einzelner Sektionen.

Wie in den meisten Software-Sequenzern ist die Steuerung der Aufnahme ähnlich dem eines Audio-Recorders mit Stop- und Play-Taste, Pause und schnellem Vor- bzw. Rücklauf.

Hinzu kommt jedoch die Keep-Taste zum Speichern der gerade ausgeführten Einspielung. Was natürlich auch nicht aus dem Auge verloren werden sollte, ist der benutzte bzw. noch freie Speicherplatz, der am unteren Rand dargestellt wird.

Das Pull-Down-Menü

Das Laden und Speichern der gesamten eingespielten Daten, kurz "Song" genannt, ist Standard. Dazu können einzelne Tracks aus einem Song herauskopiert, bereits gespeicherte Songs einfach "upgedatet", Disketten formatiert, das aktuelle Laufwerk angewählt, eine Datei gelöscht, auf Hybri Switch umgeschaltet (falls vorhanden) oder ganz aus dem Programm ausgestiegen werden.

Unter "Track" befinden sich Menüpunkte, die sich auf einen einzelnen Track beziehen:

Benennung des Tracks, Schützen oder "Entschützen", Einfügen

einer 'Sektion', Löschen eines Tracks.

Die "Edit"-Leiste beinhaltet das Benennen und Löschen des Songs sowie die Track-Funktionen Kopieren, Mixen, "Entmixen", Quantisieren, Transponieren und Dynamik-Korrektur. Unter MIDI verbergen sich Menüpunkte, die die ausgetauschten MIDI-Daten betreffen. Hier können MIDI-Modus-Messages (Omni off, Poly on, All Notes off, Local on usw.) gesendet, sowie die Input- und Output- Filter für unerwünschte MIDI- Daten (z.B. Pitch Bending, Program Change und Controller-Daten) eingestellt werden

Taktvoll

Wichtig ist auch die Einstellung der Positionszeiger und der Taktzählart. Denn hiermit wird auch geregelt, mit welcher Geschwindigkeit der Metronomklick aus dem Lautsprecher des Monitors hörbar ist und ob jeder Taktanfang sich akkustisch vom Rest des Taktes abhebt. 'Nobody is perfect' - also müssen die meisten Einspielungen noch quantisiert werden. Dabei besteht noch die Wahl zwischen Verlängerung der Note auf den quantisierten Anfang oder Verschiebung der Note auf den Anfang.

Wenn sich Änderungen auf einen ganzen Track oder nur auf den aktuellen Abschnitt beziehen, wird "Whole vs Region" angewählt. Eine interessante Möglichkeit, Verzögerungen des hörbaren Toneinsatzes, die durch Sounds mit langsam ansteigenden Hüllkurven entstehen, auszugleichen, ist, diesen trackweise softwaremäßig quasi gegenzusteuern und die Töne z.B. etwas früher, als der Taktcounter angibt, anzuspielen.

Schließlich ist EZ-Track+ stark auf Bedienerfreundlichkeit und Sicherheit ausgelegt, was aber manchem Anwender schon wieder "auf den Keks" gehen kann. Um dann störende Sicherheitsabfragen, z.B. beim Löschen von Tracks, aus- oder einzuschalten, finden sich unter "Safety" entsprechende Menüpunkte.

EZ-Track in der Praxis

Viele Funktionen sind bedienerfreundlich sowohl per Maus als auch über die Tastatur des STs aktivierbar. Die Maus hat meist mehrere Funktionen; so sind einige Parameter des Sequenzers direkt am Bildschirm einstellbar. Dabei wird die linke Maustaste zur Erhöhung und die rechte (wer hätte das gedacht) zur Verminderung des jeweiligen Wertes benutzt.

Das Grundtempo, die verwendeten MIDI-Kanäle und die Zähler lassen sich z.B. auf diese Weise einstellen. Per Mausklick ein- und ausschalten lassen sich z.B. der Metronomklick und die einzelnen Tracks.

Eine Besonderheit stellt die Aufnahme-Technik dar. Auch während des Abspielens einer Sequenz ist die Aufnahme eingeschaltet. Um die (neue) Einspielung jedoch zu behalten, muß der gewünschte Track angewählt, und die KEEP-Taste gedrückt werden. So bleiben auch plötzliche Inspirationen, die einem während der Wiedergabe einfallen, für die Nachwelt erhalten.

Bei allen Operationen, die bereits bestehende Daten ändern oder überschreiben, können Schutzabfragen eingeschaltet werden, die eine zusätzliche Bestätigung vor Ausführung der gewünschten Funktion verlangen. Zudem kann ein Track gegen versehentliches Löschen mit der Protect-Funktion geschützt werden.

Bei der Bearbeitung bestimmter Bereiche einer Einspielung ist der Auto-Locator eine große Hilfe. Mit ihm lassen sich Start- und Endpunkt in Takt- und Schlagzeitpunkt einstellen. Ähnlich arbeitet auch die Punch-Funktion (sinnbildlich durch einen Boxhandschuh dargestellt). Hier werden Abschnitte ('Sections') in der Einspielung definiert, die einfach durch nochmaliges Überspielen "perfekt" gemacht werden.

Sämtliche "Songposition-Pointer" können von Hand, also digital mit der Maus, oder während des Abspielens gesetzt werden.

Ein Wermutstropfen (zu guter Letzt) ist jedoch die starre Tempo-Gestaltung, die ein sanftes Ritardando oder frisches Accelerando unmöglich macht. Entweder man spielt durchgehend ein Tempo oder man schaltet das Metronom ab bzw. dreht die Lautstärke *ganz runter*.

Coda

Alles in allem ist EZ-Track ein Sequenzer, der sich zwar anfangs gewöhnungsbedürftig zeigt, aber zu seinem Preis (einzeln DM 199,-) sehr viel Leistung bietet und sich darum gerade auch für den MIDI-Neuling eignet.

Wer mehr möchte, kann sich die entsprechend preislich wie leistungsmäßig höher liegenden Sequenzer EditTrack ST oder SmpteTrack ST, praktisch das Sequenzer-Flaggschiff von Hybrid Arts, anschauen.

Nein, den zweiten Teil des Pakets will ich hier nicht unterschlagen, aber aus Platzgründen wird der Testbericht über EZ-Score+ erst in der nächsten Ausgabe erscheinen.

ws

Hybrid Arts
Deutschland
Computer-
systeme GmbH

Eschborner Land-
straße 99-101
6000 Frankfurt 90

ST VISION SPIELE-SONDERTEIL

GAME OVER

Batman

BONUS ROUND

Double Dragon

Flying Shark

Operat. Wolf

UMS

Wizball

Zany Golf

HIGH SCORE

The Ultimate Military Simulator: UMS

Neue Gefechtssimulationen durch die Scenario Disk #1 und #2

Letztes Jahr sind für den Universal Military Simulator, kurz UMS, zwei Scenario Disks erschienen, die ich hier vorstellen möchte. Da es sicher einige unter Euch gibt, die UMS noch nicht kennen, obwohl er schon seit 1987 auf dem Markt ist, hier zunächst eine kurze Beschreibung des Programmes selbst.

UMS ist eine Art Baukasten, mit dem sich ein Konflikt zweier gegnerischen Parteien auf einem dreidimensionalen Schlachtfeld erstellen und simulieren läßt. Das Schlachtfeld läßt sich dabei aus jeder beliebigen Richtung, sowohl in seiner Gänze als auch ausschnittsweise (Zoom In oder Zoom out) betrachten und jede einzelne Einheit kann in der Command Phase befehligt werden.

UMS läßt sich somit in die Kategorie der Strategiespiele einreihen. Es ist aber mehr als das. Praktisch alle Details einer Simulation können verändert werden, sei es das Schlachtfeld selbst, die Art und Anzahl der Armeen, ihre Beweglichkeit und Feuerkraft usw..

Desweiteren kann in einem Demo-Modus ein ganzes Gefecht ohne Unterbrechung betrachtet werden. Will man dagegen selbst in das Geschehen eingreifen, benutzt man den Command-Modus. Hier kann man seiner Truppe direkte Befehle erteilen. Man hat sogar die Möglichkeit, beide Armeen zu befehligen.

Nach Beendigung der Kommandophase wird festgelegt, ob der Computer eine oder beide Armeen führen soll. In der sich anschließenden Gefechtsphase werden acht Züge nacheinander ausgeführt. Ein automatisches Zoomen ermöglicht es, jedem Einzelgefecht beizuwohnen. Ein weiteres Menü zeigt auf Wunsch die Daten, die den Gefechtsausgang bestimmt haben. Diese Möglichkeit findet sich bei den mir bisher bekannten ähnlichen Programmen nicht.

Nach Beendigung der Gefechtsphase erscheint eine Analyse des bisherigen Schlachtverlaufs mit den Verlusten als eine Art Zwischenstand. Es schließt sich wieder eine Kommandophase an, wo man erneut nach bestem Wissen und Gewissen Befehle erteilen kann...

Ist die vorher festgelegte Dauer der Simulation erreicht oder eine Armee vernichtet worden, so endet die Simulation mit einer abschließenden Analyse der Schlacht. Das Ergebnis und auch einzelne Gefechtsfelddarstellungen können ausgedruckt werden.

UMS und die Scenario Disketten werden von Rainbird Software mit einer deutsch- und englischsprachigen Anleitung ausgeliefert. Das Programm ist nicht kopiergeschützt, jedoch muß vor dem Programmstart eine der Identifizierung dienende Parole aus dem englischsprachigen Handbuch eingegeben werden.

Das Programm kann sowohl mit einem Monochrom- als auch mit einem Farbmonitor benutzt werden und läuft auf jedem 520 ST, 1040 ST oder Mega ST. Das Programm läuft vollständig unter GEM und ist durch die Mausbenutzung einfach zu bedienen.

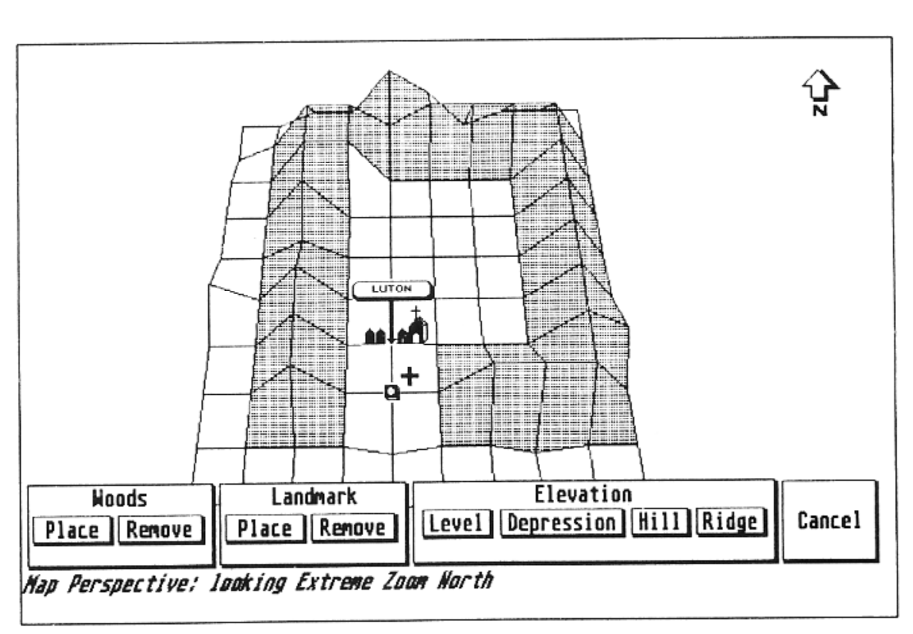


BILD 1: Einfaches Erstellen eigener Szenarien im Zoom-Modus

Die Schlachtfelder

Auf der UMS Programmdisk sind bereits fünf verschiedene Szenarien vorhanden. Hierbei handelt es sich um Kämpfe der Antike und der klassischen Geschichte.

1. Arbela 331 v.Chr. (Alexander der Große gegen Darius)
2. Hastings 1066 (König Harold von England gegen William)
3. Marston Moor 1644 (Royalist Army gegen Parliamentarian Army)
4. Waterloo 1814 (Napoleon gegen den Herzog von Wellington)
5. Gettysburry July 1863 (Lee gegen Meade)

In einem 65 Seiten(!) starken Szenarien-Handbuch sind dazu die einzelnen Schlachtaufstellungen und der Ausgang der Gefechte dargestellt. Der historisch interessierte Spieler findet hier auch Auszüge aus den Orginalbefehlspapieren. Das Material läßt auf eine umfangreiche Recherche zu den einzelnen Schlachten schließen und zeigt, daß UMS auch hier Maßstäbe setzt.

Die Scenario Disk One und Two stehen dem in nichts nach. Mir liegt zwar nur die englische Version vor, doch auch hier finden sich recht umfangreiche Handbücher.

Zum ersten...

Scenario Disk One befaßt sich mit drei dynamischen Gefechten des Amerikanischen Bürgerkrieges:

1. Shiloh April 1862 (Grant gegen Johnston/Beauregard)

An einem ruhigen idyllischen Frühlingstag startete die 45.000 Mann starke Konföderiertenarmee von Mississippi unter Führung von General Albert Sydney Johnston ihren Überraschungsangriff gegen die 37.000 Mann starken, nichtsahnenden und völlig unvorbereiteten Unionstruppen von General Grant. Während dieses zweitägigen Gefechts hing das Schicksal der Unionsarmee an einem seidenen Faden. Nur die stahlharte Entschlossenheit eines General Grant und eine erfolgreiche Gegenattacke vor Anbruch der Morgendämmerung des zweiten Tages verhinderten damals den Zusammenbruch der Unionsarmee.

2. Antietam September 1863 (McClellan gegen Lee)

Der blutigste Tag in der Geschichte des amerikanischen Bürgerkrieges. Robert E. Lee, Oberbefehlshaber der Konföderiertenarmee, wollte die Entscheidung zugunsten der Südstaaten durch eine großangelegte Invasion des Nordens erzwingen. Doch die geheimen Angriffspläne fielen in die Hände der Unionstruppen unter General George B. McClellan und dieser glaubte, Lee vernichten zu können.

... eine erfolgreiche Attacke vor Anbruch der Morgendämmerung ...

Doch die Schlacht von über 150.000 Mann nahm einen anderen Verlauf und endete ohne Sieger. Lee zog sich zurück, nahm aber 10 Monate später einen erneuten Anlauf. Dieser führte zur Schlacht bei Gettysburg.

3. Chattanooga November 1863 (Grat gegen Bragg)

Diese schläfrige Stadt in Tennessee war der Schlüssel zu den neutralen Mittelstaaten im amerikanischen Bürgerkrieg. Hier belagerte die auf den umliegenden Höhen stationierte Konföderiertenarmee unter General Bragg die in der Stadt eingeschlossene Unionsarmee unter General Grant, deren Vorräte von Tag zu Tag weiter schrumpften. Dennoch gelang den Eingeschlossenen ein entscheidender Durchbruch.

Zum zweiten...

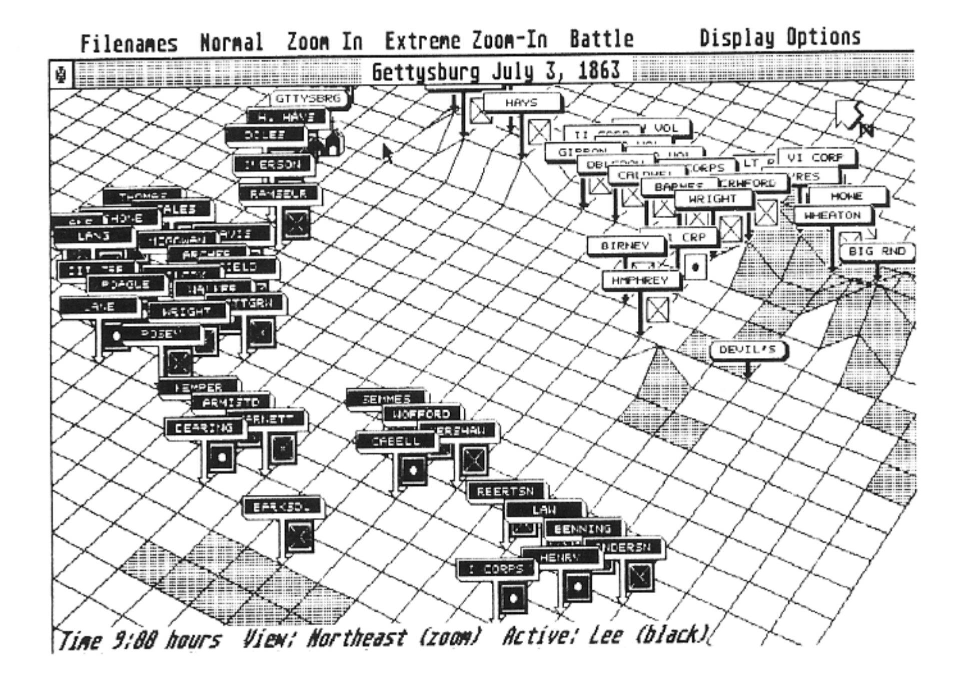
Die Scenario Disk Two handelt von drei amerikanischen Einsätzen in Vietnam in der Provinz Kontum bei Dak To.

Im Juni 1967 wurde die 173. Luftlandebrigade des Zweiten Bataillons über eine Luftbrücke in das Hochland der westlichen Kontumprovinz verlegt. Hier trafen sie nicht auf die erwarteten leichtbewaffneten Vietkongbauern, sondern auf schwerbewaffnete Einheiten der Nord-Vietnamesischen Armee (NVA). Auch das Gelände bestand nicht aus Städten oder Reisfeldern. Es war dichter, feuchter und unwegsamer Dschungel mit hohen Gebirgskämmen und tiefen, verschlungenen Tälern.

Diese Landschaft war ein typisches Beispiel des Vietnamkrieges. Es war typisch für die langen Tage fruchtlosen Marschierens in der tropischen Hitze, typisch für die plötzlichen Hinterhalte und Zufallsgefechte, und typisch für die zerfetzende Brutalität von Infantrieangriffen gegen stark befestigte und gut getarnte Stellungen. Es war auch typisch für die Falschheit der Siege der Amerikaner und letztendlich der Sinnlosigkeit der vielen Opfer.

1. Hill 823

Im Oktober 1967 berichtete der Geheimdienst von einer bevorstehenden Offensive der NVA gegen die Stadt Dak To. Die Aufgabe der 4. Division der Amerikaner bestand nun darin, die Region südwestlich von Dak To ein für allemal vom Feind zu säubern.



2. Ngoh Kam Leat

Die Kompanie D unter der Führung von Captain Thomas Baird stieß auf ein Hornissennest feindlichen Widerstands an den Hängen des Ngoh Kam Leat. Trotz des ständigen Heckenschützenfeuers, mehrerer Angriffe der NVA und der hohen Verluste wurde die Stellung gehalten, bis Verstärkung eintraf.

3. Hill 875

Die Luftlandebrigade 503 des 2. Bataillons sollte am 19. November 1967 die Höhe 875 stürmen und die dort vermutete Kompanie des 174. Regiments der NVA vertreiben. Sie geriet in einen heimtückischen Hinterhalt und die Schlacht um Höhe 875 dauerte bis zum 23. November.

Die Simulation

Mit Hilfe des UMS lassen sich diese Szenarios verfolgen. Dabei fällt auf, daß die Kämpfe in Vietnam, hier wurde nach "moderner" Kriegsführung gekämpft (relativ wenige Leute pro Einheit, Einsatz von weitreichenden Waffen: Kriegsschiffe, Kampfflugzeuge) die Simulation auf den ersten Blick nicht so interessant erscheinen lassen. Bei den vielen Einzelgefechten kommt die Spielhandlung nur schleppend voran.

Das liegt dran, daß eben keine großen Heerscharen mehr aufeinandertreffen. Die Schlachten vom amerikanischen Bürgerkrieg hingegen knüpfen von der Art her nahtlos an die Schlacht von Gettysburg an, die auf der UMS Disk vorhanden ist.

Beide Scenario Disks sind also hauptsächlich für solche Leute interessant, die sich entweder für historische Schlachten interessieren oder aber für solche, denen die fünf auf der UMS Disk vorhandenen Szenarios zum Hals raus hängen und die zu faul sind, sich eigene Simulationen zu erstellen. Wer an den UMS Szenarios gefallen gefunden hat, wird sicherlich durch die zwei neuen Disketten nicht enttäuscht werden.

Der Eindruck

Zum Abschluß ein kleines Fazit. UMS ist meiner Meinung nach das bisher beste Simulationsprogramm auf dem Markt. Durch die GEM-Benutzerführung ist es recht anwenderfreundlich. Desweiteren überzeugt es vor allem durch seine nur durch die Phantasie begrenzte Vielseitigkeit bei der Erstellung von Simulationen. Dies bedeutet allerdings, daß recht viele Eingaben zu tätigen sind, die einige Zeit kosten. Aber einem Spieler von Strategiespielen kommt es ja wohl weniger auf schnelle Action an.

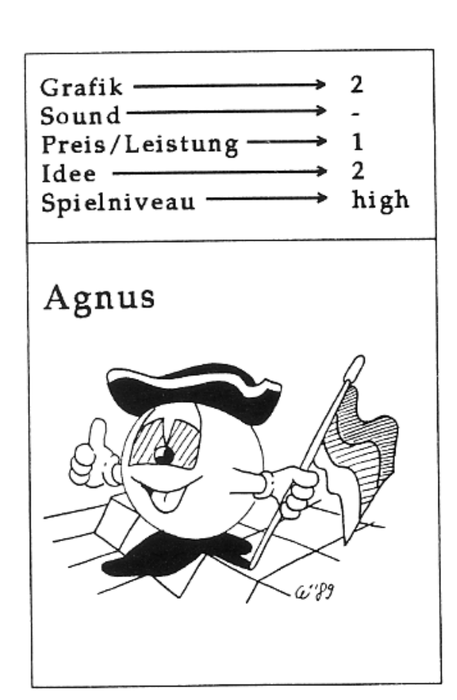
Störend wirkt sich allerdings der nach fast jeder Eingabe immer wiederkehrende Aufbau der Gittergraphik aus. Außerdem ist die Befehlseingabe an die Armeen insofern recht umständlich, da diese in festgelegter Reihenfolge aufgerufen werden. Desweiteren fehlt bei der Strategieauswahl des Computers der Menüpunkt "Rückzug". Überhaupt läßt sich der Computer relativ leicht schlagen. In einigen Situationen fällt er nämlich taktisch schlechte Entscheidungen.

Diese Kritikpunkte fallen aber nicht stark ins Gewicht. Denn auch nach längerer Zeit wird es einem nicht langweilig, da ständig neue Varianten von Schlachtaufstellungen erprobt werden können.

UMS kann ich jedem Historiker, Strategen und interessierten Benutzer mit gutem Gewissen empfehlen. ps

Grafik →	**2**
Sound →	**-**
Preis/Leistung →	**1**
Idee →	**2**
Spielniveau →	**high**

Agnus



DOUBLE DRAGON

Karate-Action pur. Mit dem Atari ST auf den Spuren des Noble House

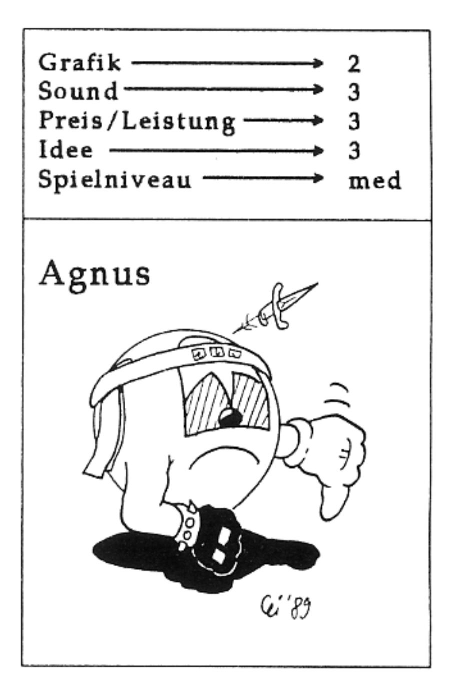
Double Dragon, Melbourne House, Virgin Games, England ca. DM 60-80

Bei DOUBLE DRAGON handelt es sich wieder einmal um die Umsetzung eines Spielhallenrenners auf den ST. Die beiden Brüder Billy und Jimmi Lee machen sich auf den Weg um Billy's Freundin Marian zu befreien, die von den Black Warriors, den Untertanen des Shadow Boss, entführt wurde. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von einem der Lee-Brüder. Selbstverständlich existiert auch eine Zwei-Spieler-Option, die es erlaubt, in Teamwork die Gegner zu überwältigen.

Dieses Karatespiel erscheint mir eine Mischung aus zwei alten Computerspielen zu sein, nämlich Bruce Lee und International Karate. Letzteres Programm war ja auch unter dem Label Melbourne House erschienen.

Die Grafik ist gut, aber nicht außergewöhnlich. Die Animationen sind nicht sehr fließend. Der Sound ist mit ein paar Spezialeffekten (digitalisierte Titelmusik und digitalisiertes Stöhnen in den Kampfszenen) angereichert worden. Als Hilfsmittel im Kampf gegen Ninjakämpfer, Riesen und peitschenschwingenden Amazonen können auch Baseballschläger, Messer, Peitschen, Ölfässer, Steine und Holzkisten verwendet werden. Dies hebt DOUBLE DRAGON von seinen Vorgängern etwas ab.

Leider hatte die Version, die mir zum Testen vorlag, noch einen kleinen Programmierfehler. So kann es vorkommen, daß ein schon im elektronischen Nirwana befindlicher Gegner nicht korrekt vom Spielfeld gelöscht wird. Er flimmert weiter über den Bildschirm und kann ordentlich austeilen, ohne jemals selbst getroffen zu werden - Zombies in China-Town?! Hier hilft nur noch ein Ausschalten des Computers und ein Neustart des Spieles.



Kategorie	Wertung
Grafik →	2
Sound →	3
Preis/Leistung →	3
Idee →	3
Spielniveau →	med

Im großen und ganzen ist DOUBLE DRAGON ein durchschnittliches Spiel mit einigen interessanten Effekten. Es ist aber sicherlich kein Spiel, daß man, nachdem man es einmal bis zum Ende durchgespielt hat, sehr oft wieder hervorholt. Ich hatte eigentlich nach International Karate etwas mehr vom Label Melbourne House erwartet. Freunde von Karatespielen werden aber sicherlich dennoch bei DOUBLE DRAGON voll auf Ihre Kosten kommen, zumal hier zwei Spieler gleichzeitig spielen können. mts

MELBOURNE HOUSE

DOUBLE DRAGON (TM)

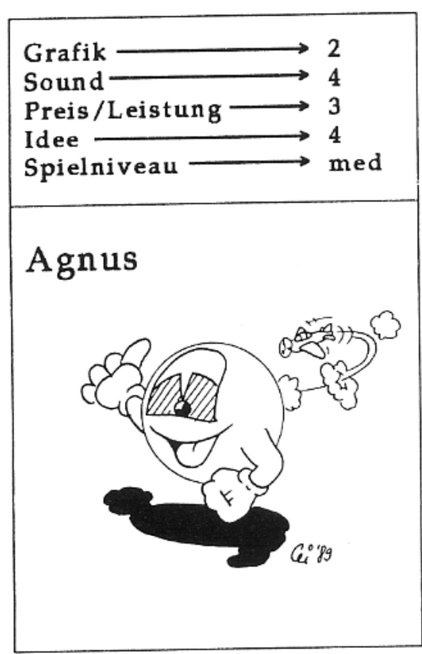
ATARI ST DISK 2

FLYING SHARK

Luftkampf nach alter Machart
Umsetzung des Taito Spielhallenklassikers

Die ST Version des Spielhallenklassikers FLYING SHARK wurde für British Telecom Soft geschrieben und wird vom englischen Softwarehaus Firebird vertrieben.

Flying Shark, Telecom Soft, England
Firebird Software, ca. DM 60-80



Grafik →	2
Sound →	4
Preis/Leistung →	3
Idee →	4
Spielniveau →	med

Agnus

Die Handlung ist schnell erzählt. Sie übernehmen die Rolle eines Kampffliegers. In einem letzten verzweifelten Soloeinsatz müssen Sie den übermächtigen Feinden alleine gegenübertreten. Gelingt es Ihnen, die aussichtslose Schlacht zu wenden und die Menschheit zu retten ?

Fünf Ebenen voll mit feindlichen Geschwadern, Panzern und Bodengeschützen liegen vor Ihnen.

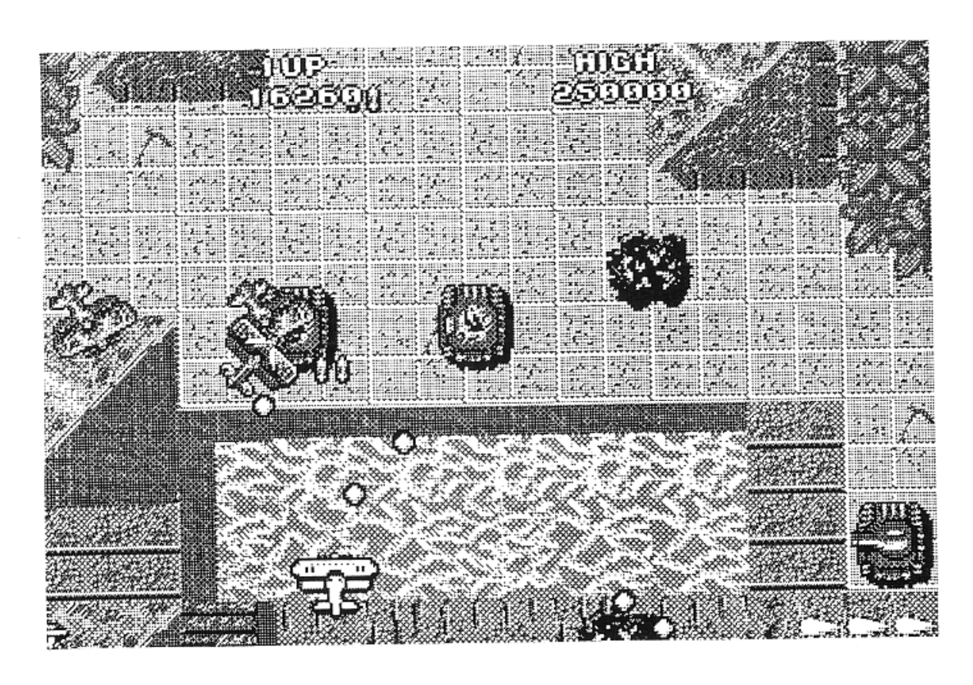
Bei der Startsequenz erinnert dieses Spiel noch stark an den alten 8-bit Klassiker Blue Max. Dies erweist sich aber schon bald als Trugschluß. FLYING SHARK ist ein reines Ballerspiel. Sie fliegen immer in einer konstanten Höhe und müssen ohne Zwischenlandungen so weit wie möglich in das feindliche Territorium eindringen.

An Waffen stehen Ihnen in Ihrem blauen Doppeldecker ein Maschinengewehr zur Verfügung, dessen Feuerkraft gelegentlich verstärkt werden kann, sowie die gefürchteten Smartbomben, die alles in Ihrem näheren Umkreis zerstören.

Fans von Ballerspielen werden bei FLYING SHARK sicherlich auf Ihre Kosten kommen. Wer allerdings kein Freund von exzessiver Joystickakrobatik ist, der wird nicht allzu weit kommen. Denn wie bei Spielen dieser Art üblich, tauchen mit zunehmender Spieldauer immer mehr und immer gefährlichere Gegner auf.

Die Grafik ist auch für ST Verhältnisse noch recht gut gelungen. Die monotone Hintergrundmusik wird man jedoch schon nach kurzer Zeit abdrehen.

Es gibt heutzutage sicherlich bessere Spiele von höherem Niveau auf dem ST Softwaremarkt. Wer aber mal wieder die Fantasy- und Adventurespiele satt hat und ein richtiges Ballerspiel sucht, der sollte sich FLYING SHARK einmal anschauen. Das Programm läuft auf allen ST Modellen. Einzige Vorbedingung ist natürlich ein Farbmonitor. mts



OPERATION WOLF

Extrem militantes Actionspiel für alle Freizeitrambos

Operation Wolf, Ocean Software, England
Preis: ca. DM 60-80

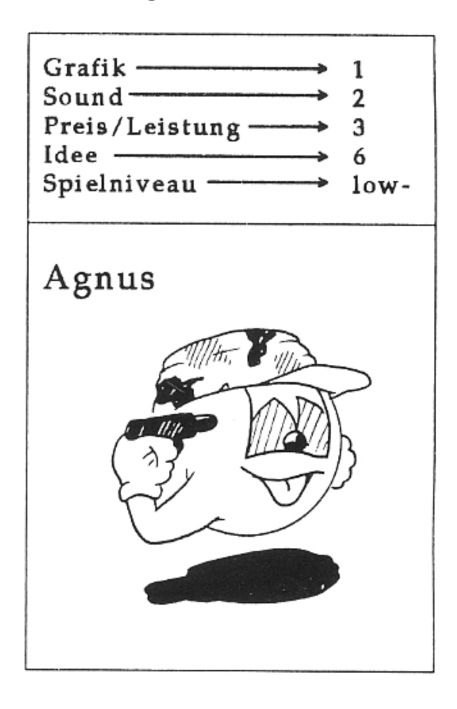
OPERATION WOLF ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielhallenrenners von 1988. In diesem Spiel von Ocean Software übernehmen Sie die Rolle des Söldners Lone Wolf, dessen Aufgabe es ist, über feindlichem Gebiet mit dem Fallschirm abzuspringen und internierte Gefangene aus den Händen der feindlichen Macht zu befreien.

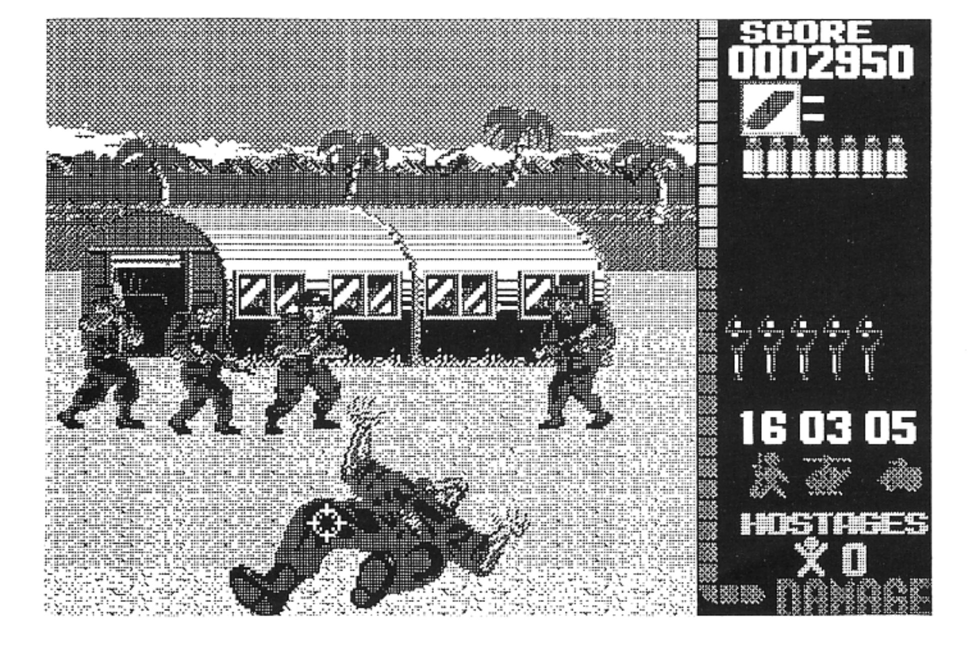
Hierbei gilt es sechs Level zu überstehen, in denen man eine Vielzahl an gegnerischen Soldaten, Panzern, Schnellbooten und Hubschraubern aus nächster Nähe mit Magazinsalven oder Handgranaten aus dem Weg räumen muß.

Von der Programmierung und der Ausreizung der Fähigkeiten des ST's her, zählt OPERATION WOLF eigentlich zu den besten Spielen für den Atari ST. Die Grafik ist hervorragend - große Sprites und gut gelungene Animationen. Der Sound ist auch nicht schlecht, besonders der Digi-Sound in den Zwischenspielen. Sehr lästig ist allerdings das dauernde Wechseln der drei Programmdisketten. Der sonst recht gute Gesamteindruck wird allerdings durch eine Sache vollkommen in den Hintergrund gerückt und das ist die Spielidee. Oberstes Ziel ist hier das mutwillige Töten von anderen Menschen. Was sich bewegt, wird abgeschossen!

Über Geschmack läßt sich ja bekanntlich streiten. Aber was hier auf dem Bildschirm geboten wird, kann man eigentlich nur als geschmackloses militantes Gemetzel bezeichnen.

Es ist wirklich schade, daß sich die Programmierer dieses Spieles gerade solch eine Spielidee aussuchen mußten. Es gibt eine Vielzahl an wesentlich friedlicheren Spielideen. Und wenn





man manchmal sieht, von was für einer schlechten Qualität die Spiele für den ST sein können, so kann man es nur bedauern, daß diese guten Programmierfähigkeiten für ein von der Idee her schlechtes Spiel vergeudet wurden.

Man kann nur hoffen, daß in Zukunft der Trend bei Spielen für den ST in eine andere Richtung geht als bei OPERATION WOLF. Es ist schon schlimm genug, daß viele Menschen täglich in der Realität umgebracht werden, da bedarf es wirklich nicht auch noch der Hilfe einiger Computerspiele.

mts

BATMAN
THE CAPED CRUSADER

Starkes Action-Adventure mit dem bekannten Superhelden

In diesem neuen Spiel des englischen Softwarehauses Ocean Software, schlüpfen Sie in die Rolle des Superhelden Batman. Wieder einmal machen dessen zwei Hauptwidersacher, der Pinguin und der Joker, das kleine Städtchen Gotham unsicher.

Grafik →	**1**
Sound →	**3**
Preis/Leistung →	**2**
Idee →	**2**
Spielniveau →	**high**

Agnus

Batman - The Caped Crusader, Ocean Software, England, Preis: ca. DM 60-80

BATMAN ist eine Mischung aus den beiden Genres Action und Adventure. Sie müssen Batman durch Gotham steuern, Gegenstände aufsammeln und am richtigen Ort einsetzen. Gelegentlich bekommt man Hinweise, die einem die Lösung dieses Spieles erleichtern. Vieles muß man allerdings durch ausprobieren herausfinden.

Die Grafik des Spieles ist wirklich gelungen. Die Hintergrundgrafiken sind bunt und sehr detailgetreu. Die Sprites der Figuren sind ungewöhnlich groß und ihre Bewegungen sind wirklich fließend und nicht ruckartig wie in einigen anderen ST Spielen. Der Sound dagegen ist eher mittelmäßig. Hier beschränkte man sich auf das übliche Hintergrundgedudel, das per Mausdruck auch abgestellt werden kann.

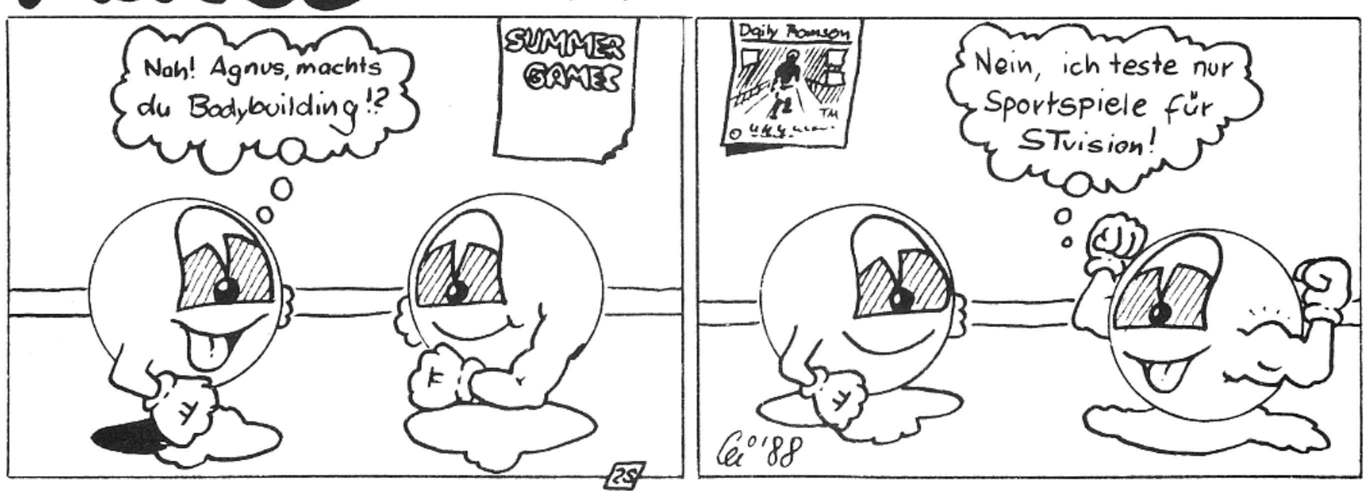
Der Clou bei BATMAN ist, daß man praktisch zwei Spiele in einem kauft, denn die beiden mitgelieferten Disketten enthalten, jede für sich, ein jeweils eigenes abgeschlossenes Adventure.

Allerdings gilt für BATMAN das gleiche, wie auch für jedes andere Adventure: Hat man das Ziel einmal erreicht und alle Rätsel gelöst, so verliert das Spiel auch seinen Reiz. Echte Adventure- und Batmanfans sollte das jedoch nicht vom Kauf dieses guten Spieles abhalten.

mts



- Der Hardvirus -



WIZBALL

Steuern Sie die grünen Bälle des großen Zauberers der Wizwelt

Wizball, Ocean Software, England
Preis: ca. DM 60-80

Das Programm WIZBALL ist zwar schon etwas älter, wir möchten es Ihnen heute dennoch einmal vorstellen, da viele dieses Spiel doch noch nicht zu kennen scheinen.

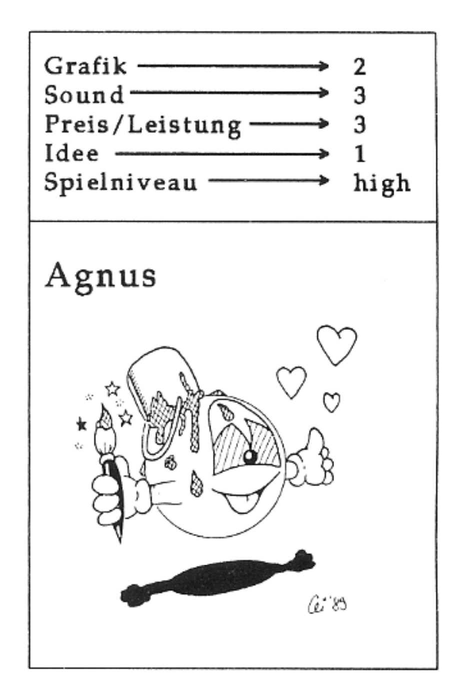
Der böse Zauberer Zark und seine Kobolde haben die prächtige Wizwelt aller ihrer bunten Farben beraubt und sie grau eingefärbt. Ihre Aufgabe ist es jetzt mit Hilfe Ihres treuen Dieners Catelite, die Farbenpracht in die Wizwelt wieder zurückzubringen. Hierzu müssen die umherfliegenden roten, blauen und grünen Farbblasen abgeschossen und dann zum großen Farbtopf gebracht werden. Nach jeder neu eingefärbten Farbstufe gibt es eine Bonusszene, in der man drei Typen von Außerirdischen begegnet. Um eine Spielstufe zu beenden, müssen alle drei Graustufen eingefärbt werden. Wichtig sind auch die grünen Perlen, die der Wizball aufsammeln kann und durch die er dann zusätzliche Fähigkeiten erlangen kann.

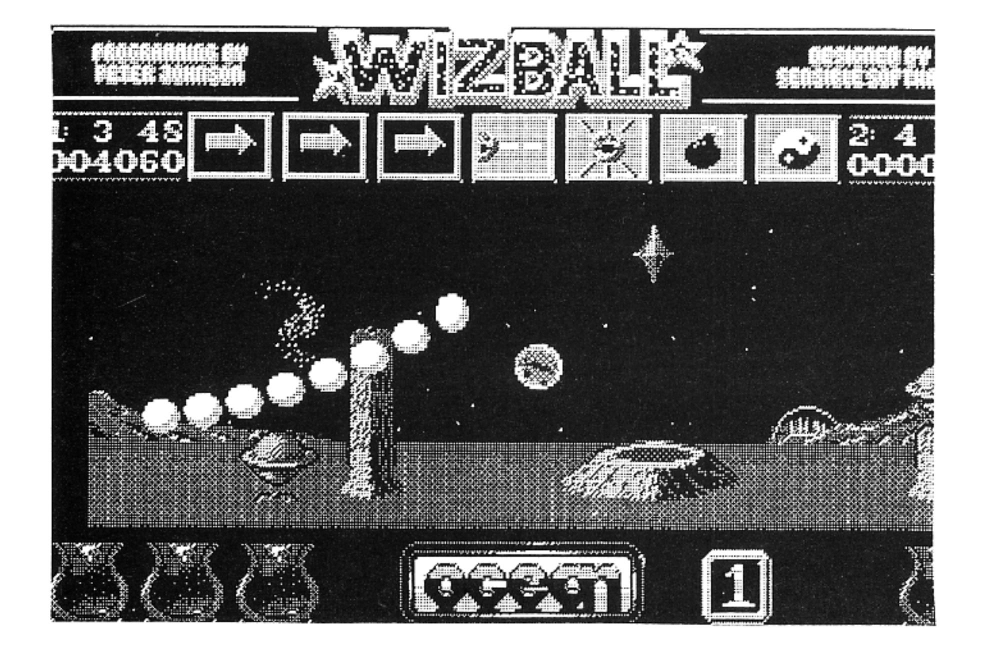
Bei der Erstellung von WIZBALL hat wohl einer der Urklassiker unter den Computerspielen, Defender, Pate gestanden. Doch die Steuerung des Wizballs ist um einiges schwieriger als die des Raumschiffes in Defender. Hier gibt es kein ruckartiges Abbremsen und keine schnellen Wendemanöver. Dazu ist ein hüpfender Ball nicht in der Lage.

Die Grafik ist nicht gerade außergewöhnlich, aber trotzdem schön anzuschauen. Die graue Landschaft erinnert stark an die Mondoberfläche. Dadurch, daß der Hintergrund sich nicht bewegt, während der Vordergrund nach rechts oder links scrollt, wird eine gewisse Räumlichkeit suggeriert.

Grafik →	2
Sound →	3
Preis/Leistung →	3
Idee →	1
Spielniveau →	high

Agnus





Der Sound ist von normaler ST Qualität ohne irgendwelche Digisound-Effekte. Die Anleitung besteht aus einem Faltblatt in deutsch, englisch und französisch.

Hat man sich einmal an die etwas ungewohnte Steuerung des Wizballs gewöhnt, so wird das Spiel viele unbeschwerte Stunden bescheren können. Also worauf warten Sie noch? Springen Sie in Ihren Transporter und helfen Sie Catelite im Kampf gegen den bösen Zauberer Zark und bringen Sie wieder etwas Farbe in die triste, graue Wizwelt.

mts

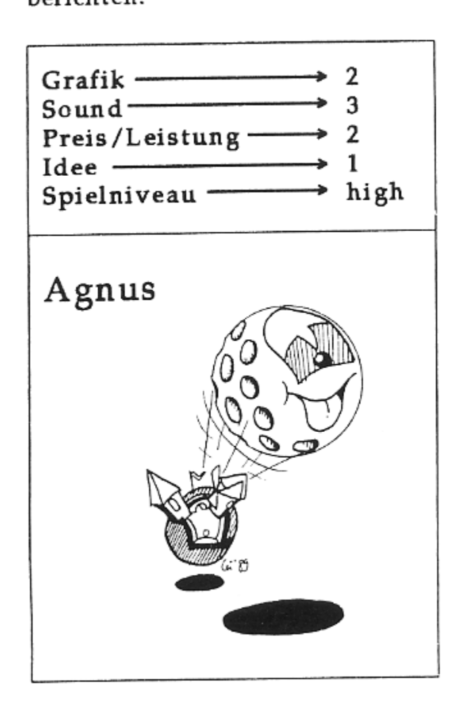
ZANY GOLF

Das Mini-Golf-Spiel mit den neun ungewöhnlichen Bahnen

Nachdem es seit einiger Zeit in punkto ST Programme um das Softwarehaus Electronic Arts still geworden war, gibt es jetzt endlich wieder neues zu berichten.

Grafik ⟶	2
Sound ⟶	3
Preis/Leistung ⟶	2
Idee ⟶	1
Spielniveau ⟶	high

Agnus



ZANY GOLF ist ein Mini-Golf-Spiel, wie Sie es bisher noch nicht gesehen haben. Es besteht aus neun äußerst kuriosen Bahnen, die jede für sich ein eigenes Spiel sind. Da gibt es hüpfende Hamburger, sich bewegende Wände und vieles mehr. Eine Bahn ist sogar ein Flipperautomat.

Bei ZANY GOLF sind die Programmierer gänzlich von alten ausgetretenen Pfaden abgewichen und haben ein neuartiges, faszinierendes Spiel geschaffen, das man mit bis zu vier Spielern gleichzeitig spielen kann. Diese Originalität ist wirklich sehr begrüßenswert.

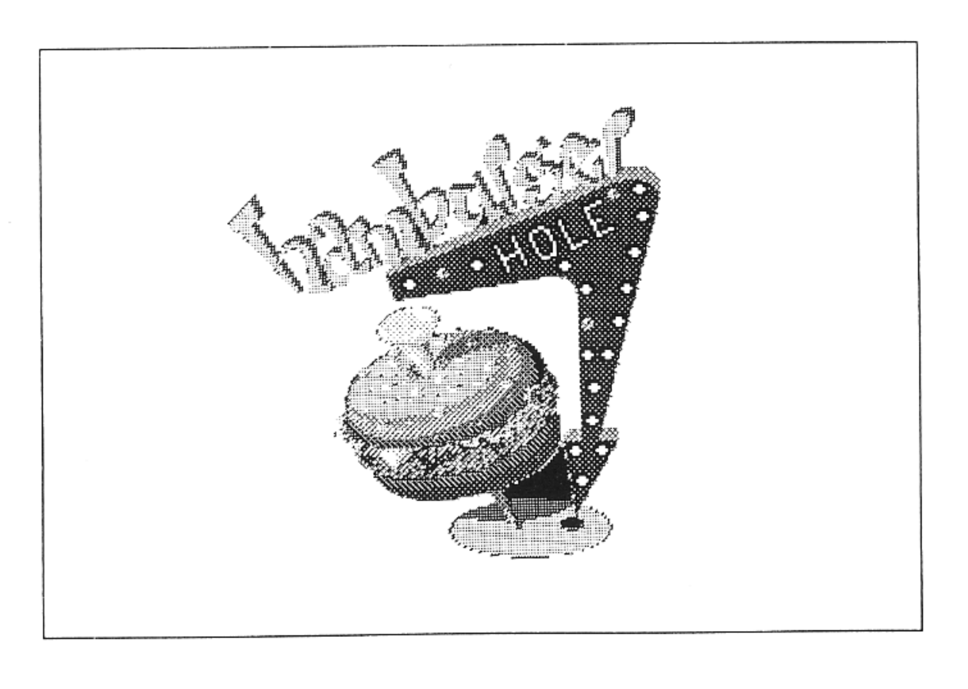
Will Harvey's Zany Golf, Electronic Arts England, Preis: ca. DM 60-80

Hier stimmt wirklich alles. Sowohl Grafik als auch Sound liegen über dem Durchschnitt. Das beginnt schon bei dem scrollenden Titelbild.

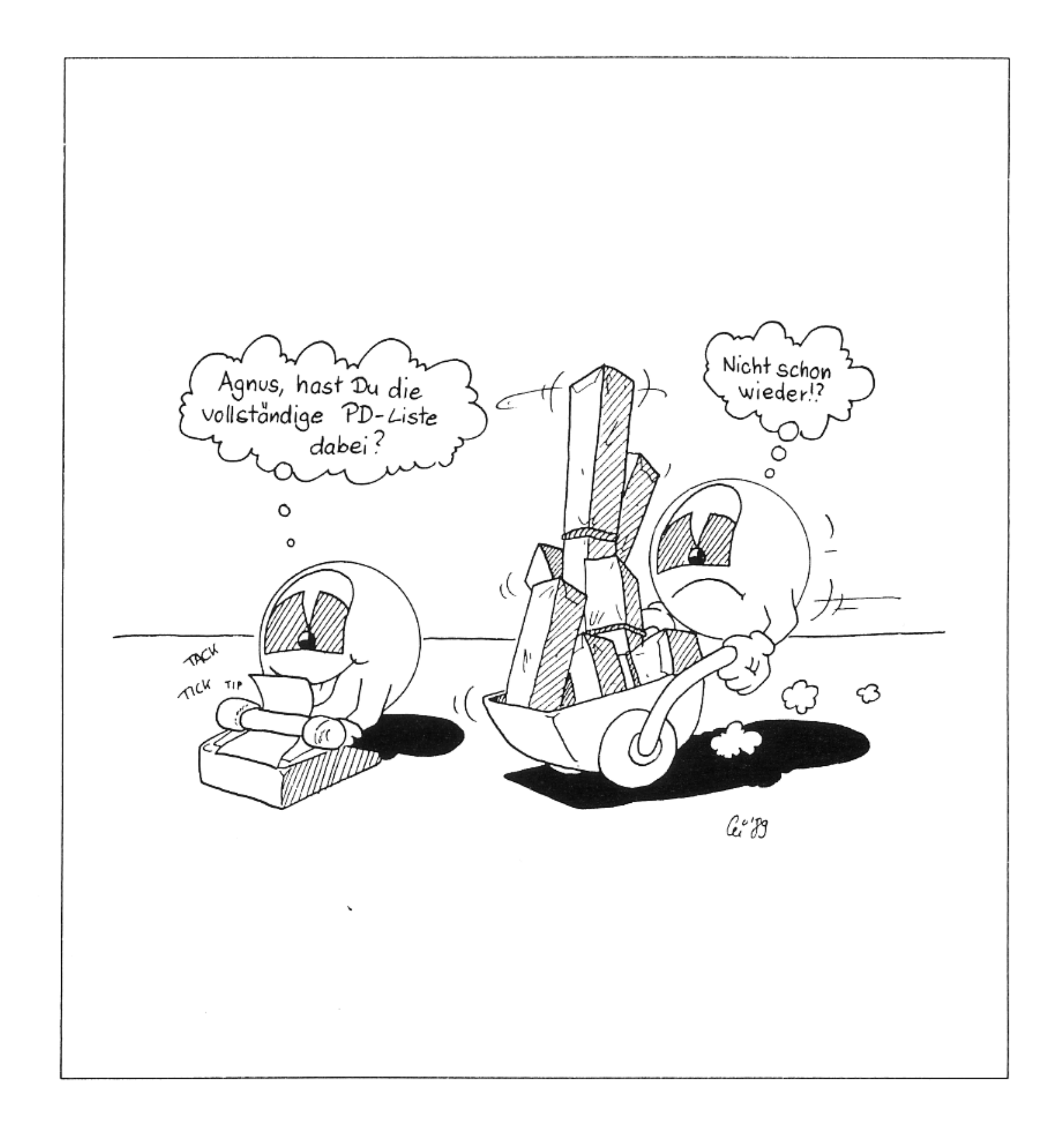
Die Bahnen werden erst in ihrer Gänze gezeigt und gleichzeitig werden noch ein paar Tips zum schnellen Einlochen gegeben. Während dem Putten sieht man immer nur einen Ausschnitt der Bahn. Durch Bewegen der Maus kann man die Ansichtsposition aber verändern und sich so jeden Winkel der Gesamtbahn anschauen. Die Darstellung erfolgt in einer Art Pseudo 3D-Verfahren von der Seite, wie man es von Spielen wie z.B. dem Klassiker Zaxxon gewohnt ist.

Zum Sound ist zu sagen, daß jede Bahn ihre eigene Hintergrundmelodie hat. Allerdings wirkt sich auch hier mal wieder die 'Qualität' des Yamaha Sound-Chips nachteilig aus. Bei der ZANY GOLF Version für den Apple II GS hören sich diese Melodien schon ganz anders an, der Soundtrack wird sicher demnächst auf LP/CD erhältlich sein.

Dies tut dem guten Gesamteindruck dieses Programmes dennoch keinen Abbruch. ZANY GOLF ist mit Abstand von den letzten Neuvorstellungen für den ST das originellste Programm. Es wird sicherlich viele Anhänger finden und in den Spielehitlisten schon bald sehr weit oben zu finden sein. Ich glaube ich werde mich jetzt mal wieder dem hüpfenden Hamburger zuwenden. Zwei unter Par - los geht's. mts



ST VISION PUBLIC DOMAIN SOFTWARE



Erläuterung zur PD-Liste:

Die mit (s/w) gekennzeichneten Programme laufen nur auf Systemen mit einem Monochrombildschirm. Mit (f) gekennzeichnete Programme nur auf Farbsystemen. Die Disketten sind zu 99% doppelseitig bespielt (720 KB-Format) und können auch nur mit zweiseitigen Laufwerken gelesen werden !
Für Ihre Bestellungen verwenden Sie bitte das auf Seite 61 abgedruckte Bestellformular. Einfach kopieren oder ausschneiden und auf eine Postkarte kleben. Bitte den Absender nicht vergessen !

PD-TOPHITS

Ausführliche Erklärungen zu Spitzenprogrammen aus unserer PD-Library

ST Vision Cyber Studio Sonderdiskette PD-Diskette Nr. 271

PD-Diskette Nr. 271 ist mal wieder eine ST VISION Eigenproduktion aus unserem Cyber Studio Laboratorium. Die Diskette enthält eine Vielzahl an CAD-3D Objekten von unserem Clubmitglied Kai Herrgen und die Listings aus dem Cyber Lehrgang dieser Ausgabe von unserem Cyber Experten Oliver Saalfeld.

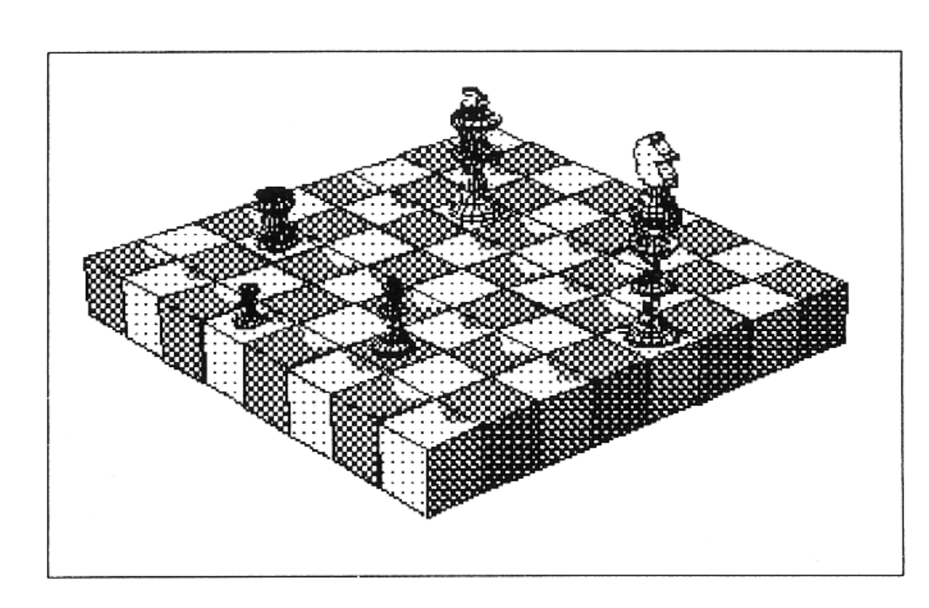


BILD 1: Ein Schachbrett aus Cyber Objekten

Außer den Objektfiles, die nur vom Cyber Studio aus eingelesen werden können und den Cyber Control Listings, haben wir noch eine Reihe von Bildern in niedriger und hoher Auflösung auf die Diskette gepackt, die die Objekte und ein paar 3D-Funktionen aus verschiedenen Blickwinkeln zeigen. Neben verschiedenen Einzelfiguren eines Schachspieles befindet sich auch eine komplette Spielsituation inklusive Schachbrett als Objekt auf der Diskette. Dieses spezielle Objektfile kann nur in die neue CAD 3D Version 2.02 eingeladen werden, da das File aus über 60 Einzelobjekten besteht und die ältere Version 2.0 nur maximal 40 Objekte zuläßt.

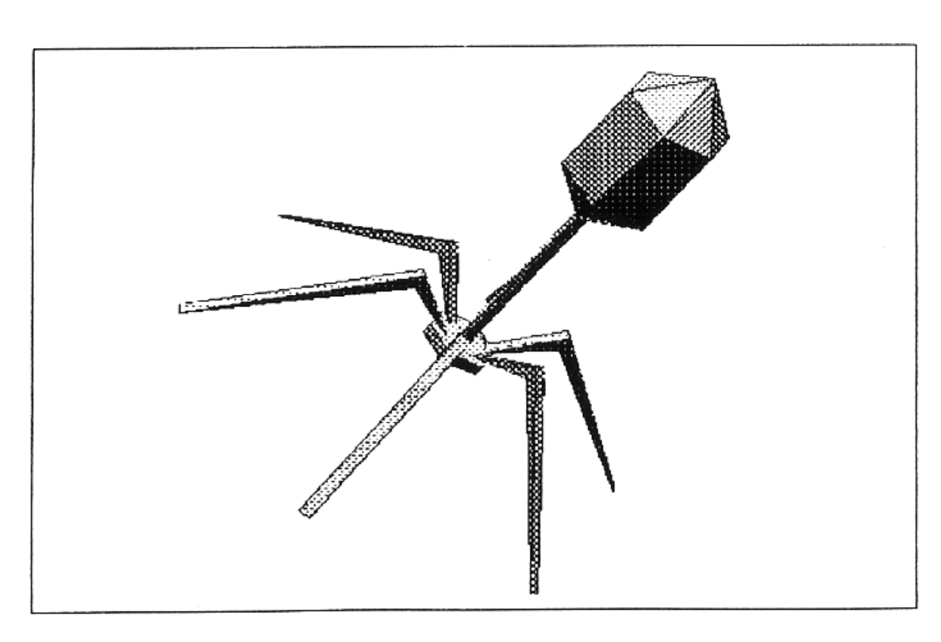


BILD 2: Eine Bakteriopharge aus dem ST Vision Cyber Labor.

Diese Diskette ist ein Muß für jeden Cyber-Fan - alleine schon wegen dem 3D-Funktionsplotter, der in dieser Ausgabe auf den Seiten 18 bis 21 vorgestellt wurde. Also worauf wartet Ihr noch ... mts

1ST-TERMINAL V 1.5
Komfortables DFÜ-Programm von PD-Diskette Nr. 266

Passend zu unserem DFÜ-Sonderteil in dieser Ausgabe von ST VISION haben wir hier mit 1ST TERMINAL in unserer PD Library auch ein neues Terminalprogramm anzubieten. 1ST TERMINAL wurde seit 1986 von Atari Deutschland vertrieben. Die Version 1.5 ist seit kurzer Zeit Public Domain und bei uns auf PD Diskette Nr. 266 erhältlich.

1ST TERMINAL arbeitet voll unter GEM und ist dadurch äußerst benutzerfreundlich. Das Programm gefällt durch seine schönen, ungewöhnlichen Icongrafiken, die sowohl in die Drop-Down-Menüs als auch in die Programmfenster integriert wurden. Von der Aufmachung her gefällt mir 1ST TERMINAL um einiges besser als so manches kommerzielle Terminalprogramm, von anderen PD Programmen ganz zu schweigen, bei denen ja oft auf GEM- oder ähnliche Benutzeroberflächen verzichtet wird.

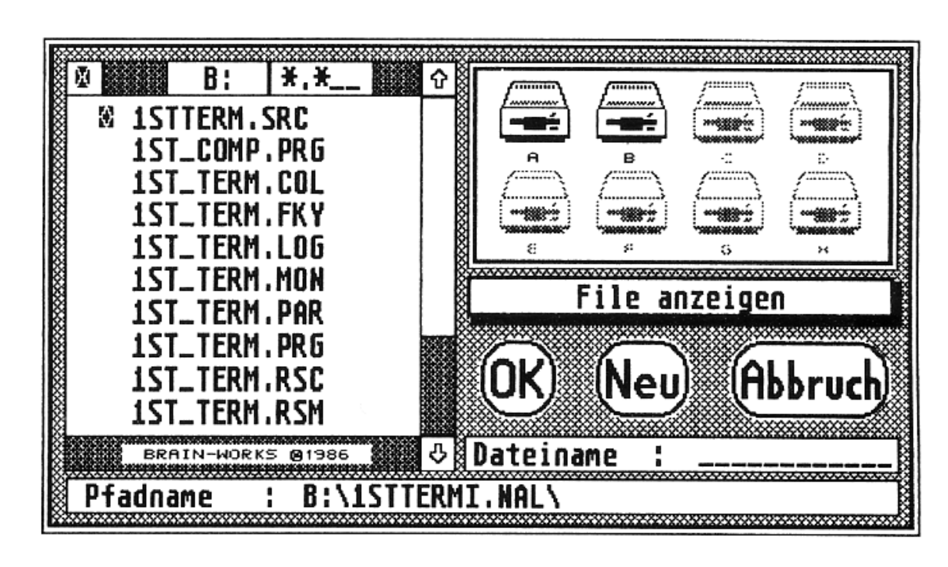


BILD 1: Die File-Select-Box von 1ST TERMINAL

Gerade für DFÜ-Neulinge ist das Programm recht praktisch. Man kann sich in Ruhe und ohne große Vorkenntnisse die sich bietenden Möglichkeiten in den Drop-Down-Menüs anschauen und muß die Funktionen nicht über irgendwelche auswendig zu lernenden Tastenkombinationen abrufen. Aber es soll ja auch Anwender geben, die letzteres bevorzugen.

Wer meint, das Programm hätte noch ein paar Verbesserungen nötig, der kann gerne selbst Hand anlegen. Auf unserer PD Diskette befinden sich neben dem Programm auch noch die kompletten Source-Files im Megamax-C-Format. Da können sich die C-Programmierer unter Euch einmal ordentlich austoben und ihre eigene Version von 1ST TERMINAL entwickeln.

Selbstverständlich läßt 1ST TERMINAL auch die Benutzung von Accessories zu. Ich habe es bereits mit diversen ACC-Files ausprobiert, ohne es zum Abstürzen bringen zu können.

Allen DFÜ-Anhängern, die entweder noch kein Terminalprogramm besitzen oder mit ihrem alten Programm nicht zufrieden sind, und die nicht viel Geld ausgeben wollen, kann ich 1ST TERMINAL nur empfehlen (f + sw). mts

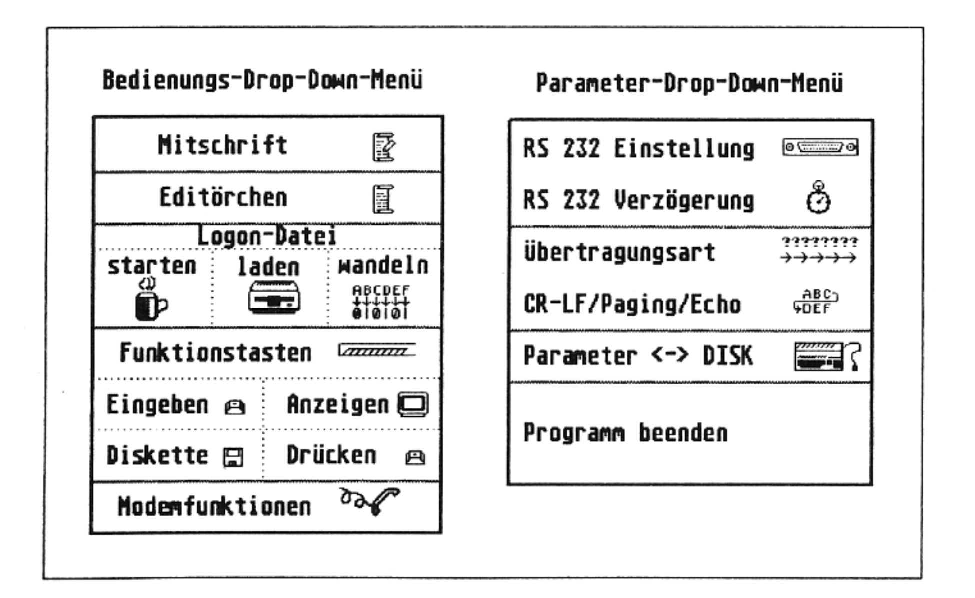


BILD 2: Diese beiden Drop-Down-Menüs verbergen sich hinter den Aufrufen BEDIENUNG und PARAMTER aus der Menüleiste von 1ST TERMINAL

WELLER TOOLS FÜR GFA BASIC
von PD-Diskette Nr. 268

Stellen Sie sich vor, Sie schreiben ein Programm in GFA-Basic. Nachdem sie schon einige Kbyte an Programmcode geschrieben haben, müssen Sie die Variablenorganisation umstellen. Zu viele globale Variablen haben sich angesammelt und sollen nun als lokale Variablen oder als Übergabeparameter definiert werden.

Die Cross-Reference der Weller-TOOLS für GFA-BASIC erleichtern hier die Arbeit enorm. Listings können nachträglich so verändert werden, daß auf einen Blick erkennbar ist, welche Procedure von welcher anderen Procedure aufgerufen wird. Listings können übersichtlich ausgedruckt werden, und zwar so, daß Programm-Module getrennt werden, wichtige Zeilen hervorgehoben werden, und daß bei Bedarf auch Seitenumbrüche von Hand in das Programm eingefügt werden können.

Maschinenprogramme werden im Nu eingebunden, Kommentarzeilen entfernt und ein Listing mit Zeilennummern versehen. Das Wechseln zwischen Interpreter, Compiler, Editor, Resource Construction Set usw. wird mit der eingebauten Shell zum Kinderspiel, besonders bei Verwendung einer Festplatte.

Die Weller-TOOLS für GFA-Basic bilden zusammen mit dem Interpreter und dem Compiler ein komfortables Entwicklungssystem für GFA-Basic Programmierer. Sie unterstützen die Fehlersuche innerhalb von Programmen und erleichtern die Strukturierung von Programmen enorm. Außerdem helfen sie bei der Programmentwicklung und der Dokumentation. Tools dieser Art gibt es bereits zahlreich für Turbo Pascal auf MS-DOS Computern sowie Entwicklungssystemen auf Großrechnern.

Die Arbeit mit den Weller-TOOLS für GFA-BASIC läuft beispielsweise nach folgendem Schema ab:

1. Die Weller-TOOLS für GFA-Basic werden vom Desktop aus gestartet.
2. Von hier aus kann jetzt der Aufruf des GFA-Basic Interpreters erfolgen.
3. Ein neues Programm wird im GFA-Interpreter entwickelt, bzw. ein bereits vorhandenes geladen. Das Programm kann im Interpreter gleich mit 'RUN' getestet werden.
4. Nach der Arbeit im Interpreter wird das Programm als ASCII- Datei gespeichert.
5. Der Interpreter wird mit 'QUIT' verlassen. Unmittelbar danach befindet man sich wieder in den Weller-TOOLS.
6. Der Compiler wird aufgerufen.
7. Nach Verlassen des Compilers befindet man sich wieder in den Weller-TOOLS.
8. Das compilierte Programm <datei>.PRG wird von den Weller-TOOLS aufgerufen und getestet.
9. Falls der Rechner nicht abstürzt, befindet man sich nach Beendigung wieder in den Weller-TOOLS.
10. Der Interpreter wird aufgerufen, um die gefundenen Fehler zu korrigieren.

Bei sehr langen Cross-Reference-Listen ist es günstig, sich die Listen in einem Texteditor anzuschauen. Dieser wird auch direkt aus den Weller-TOOLS gestartet. TEMPUS lädt automatisch die letzte Datei, die von den Weller-TOOLS gespeichert wurde ein.

Nicht nur allein die Vielfältigkeit des Programmes versetzt den Anwender in Erstaunen. Auch die vielen Hilfen und kleinen Programme, wie z.B. ein einzeiliges Kalenderprogramm, machen dieses Programm zu einem unverzichtbaren Hilfswerkzeug für Programmierer.

Ein umfangreiches und gut geschildertes Manual ist selbstverständlich auf der Diskette vorhanden. Weller-TOOLS für GFA Basic läuft sowohl auf Farb- als auch auf Monochrombildschirmen. hp

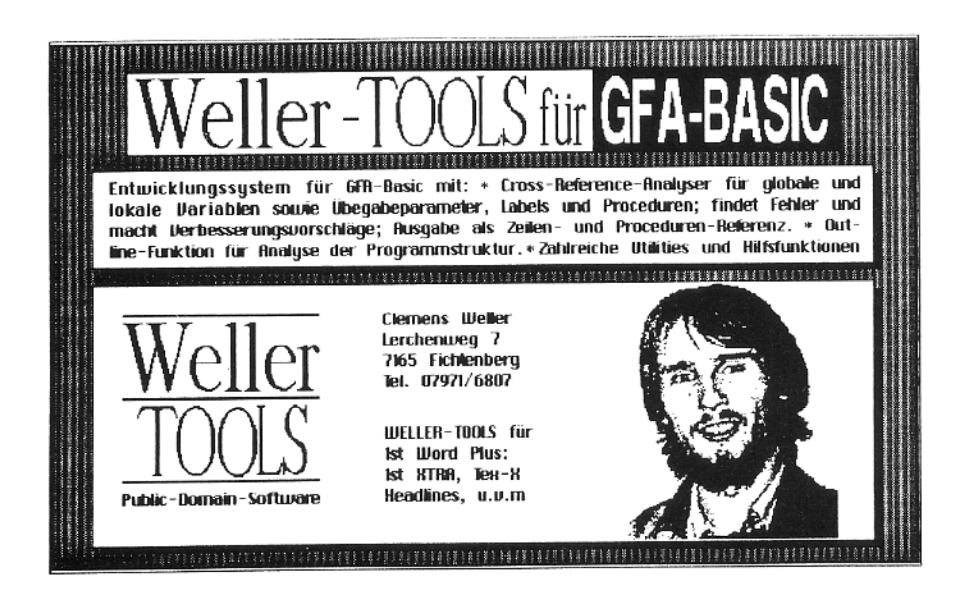


BILD 1: Das Titelbild von Weller-TOOLS für GFA-Basic.

LITTLE PAINTER - Der Angstgegner der Profis von PD-Diskette Nr. 258

Die Fülle an Mal- und Grafikprogrammen für den ST ist mittlerweile unüberschaubar geworden. Es gibt in allen Preisklassen und in jeder Qualität Grafikprogramme, sowohl für den Monochrom- als auch für den Farbmonitor. Leider ist es oft so, daß die guten Programme wie Degas Elite für den kleinen Geldbeutel viel zu teuer sind.

PD-Progamme können da selten Abhilfe schaffen. Also bleibt vielen Studenten und Schülern nur die Möglichkeit, entweder sich von Zeit zu Zeit ein Programm beim Freund auszuleihen oder aber sich auf illegale Weise eine Kopie des begehrten Programmes zu besorgen. Leider kommt dies viel zu häufig vor.

Gott sei Dank gibt es ein paar gute Programmierer, die auf ein großes Entgelt verzichten und gute Software für den PD-Markt entwickeln. Eines dieser besonders hervorzuhebenden Grafikprogramme ist LITTLE PAINTER Version 4.0. Dieses Malprogramm kann ohne weiteres als mit das beste PD-Programm seiner Art bezeichnet werden.

Die Diskette beinhaltet Beispielbilder, Fonts, einen Fonteditor, einen Zeichensatzeditor für proportionale Zeichensätze, einen Ordner mit Füllmustern und einige Zusatzprogramme für die Editoren und natürlich das Programm LITTLE PAINTER selbst.

Das Arbeiten mit LITTLE PAINTER erinnert ein bißchen an GEM-Paint. Wie Sie rechts im Bild sehen können, ist es im Gegensatz zu Degas Elite möglich, alle Features zu erreichen, ohne dabei die Zeichenebene verlassen zu müssen.

GEM-Paint gehört zu den professionellen Programmen, das ja auch für die MS-DOS-Computer angeboten wird. Bei der Atari PC Reihe und mittlerweile auch bei anderen PC's, wird GEM-Paint als Software beim PC Kauf mitgeliefert. Allerdings kann GEM-Paint nicht ganz an die Leistungen von LITTLE PAINTER heranreichen.

Dieses Malprogramm vereinigt einige Features aus verschiedenen Programmen. So hat man bei LITTLE PAINTER die Möglichkeit, eine Linie zu definieren, die anschließend gebogen werden kann (siehe STAD). Das Einstellen der Pinselgröße, der Sprühgröße, der Sprühart, der Liniendicke, des Linienendes, des Linienanfangs, der Füllmuster, des Zeichensatzes und der Zeichengröße sowie der Blockdefinition sind nur ein paar Funktionen aus den vielen sich bietenden Möglichkeiten.

Wollen Sie Ihr Werk als Ganzes betrachten, so lassen sich die Menüpunkte ausblenden. Versuchen Sie einmal einen Bildschirmausdruck auf einem 9-Nadeldrucker. Sie werden überrascht sein, wie gut die eingebaute Routine arbeitet und wie sauber der Ausdruck wird. Selbstverständlich wird das Bild ohne Menüs ausgedruckt.

Wenn man das Bild verschieben möchte, so ist in der rechten unteren Ecke eine kleine Box, in der man das Bild so plazieren kann, wie man es zum Arbeiten benötigt. Die Lupenfunktion, die es in jedem Malprogramm geben sollte, fehlt selbstverständlich auch in diesem Programm nicht. Besonders zu erwähnen ist, daß man in der Lupenfunktion sogar Linien definieren kann. Welches professionelle Programm kann diesen Luxus bieten ?

Nun, ich will nicht zu überschwenglich werden, aber was dieses Programm zu bieten hat, und das für eine Public Domain Version, ist schon allerhand. Wahrscheinlich ist es nur der Fülle an Grafikprogrammen zu verdanken, daß dieses Programm nicht kommerziell vertrieben wird. Nach Beseitigung einiger kleiner Fehler könnte LITTLE PAINTER auf dem Markt der Malprogramme durchaus bestehen.

hp

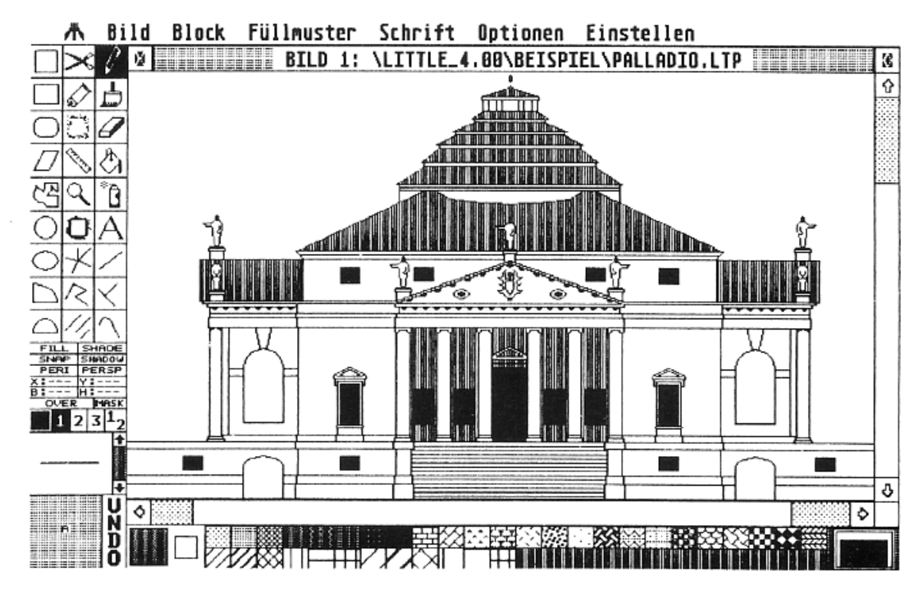


BILD 1: Eines der schönen Demobilder von LITTLE PAINTER.

STARRAY

Demoversion von PD-Diskette Nr. 265

Dies ist ein echter PD Leckerbissen - eine Demoversion des bekannten Amigahits STARRAY. Es handelt sich hierbei um ein Spiel ähnlich dem bekannten Defender, aber mit einer Supergrafik und räumlichen Effekten. Diese PD Version läßt Sie im 4. Level des Spieles ordentlich unter den Aliens aufräumen. Zwar ist noch kein Sound implementiert, aber dies trübt die Spielfreude keineswegs.

Man darf auf die Fertigstellung dieses Programmes gespannt sein, welches in Kürze vom Softwarehaus Logitron veröffentlicht wird. Der Autor Steve Bak scheint sich bei der Umsetzung dieses Amigahits allerhand Mühe gegeben zu haben (f). mts

BRANDNEU: PD-Disk Nr. 272

Frisch aus Amerika eingetroffen, deshalb auch noch nicht in der Liste!

Diskette Nr. 272 enthält einige Super-Programme. Im Bild unten ist das Fantasy-Spiel HERO zu sehen. Es läuft auf allen Auflösungen, hat den Autor ca. 2 Jahre Entwicklungszeit gekostet und enthält eine umfangreiche Anleitung in englischer Sprache. Alles was ein Fantasy-Spiel ausmacht wurde hier implementiert: Monster, Dungeons, Spells und viel Magie. Weitere Tips und Karten sind beim Autor erhältlich.

Ein weiterer Renner ist ein softwaremäßiger Monochrom-Emulator. Er hat den Namen 'Monoware' und wandelt Ihren Fernseher oder *Farb*bildschirm in einen Monochrom-Monitor um.

Wollen Sie Ihren Diskettenbestand archivieren? Kein Problem. Mit Magic Shadow Archiver 1.0 können Sie Ihre Disketten komprimieren und als Files speichern.

ST RALLY - Bekanntes Autorennen von PD-Diskette Nr. 265

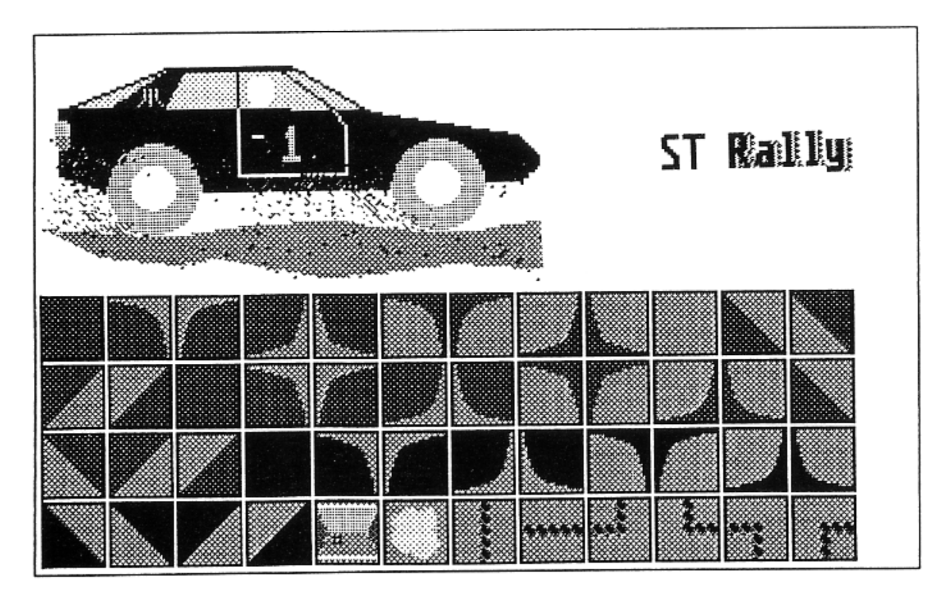


BILD1: Das Titelbild des Spieles ST RALLY

ST RALLY von PD-Diskette Nr. 265 ist, wie der Name schon vermuten läßt, ein Autorennspiel für den ST. Sie sehen die Rennstrecke aus der Vogelperspektive und müssen gegen einen Kontrahenten antreten. Eis, Sand oder regennasse Fahrbahn - alles ist in diesem Spiel vorhanden. Wählen Sie nur noch Ihr Auto und die richtige Reifenart aus und schon kann es losgehen.

Wem die gegebenen Rennstrecken nicht gefallen, der kann sich seine eigenen Stecken kreieren. Alles kein Problem, denn ein Editor ist natürlich integriert. Das Programm läuft in der niedrigen Auflösung auf allen ST Modellen (f). mts

ST VISION PD-LISTE

Auszüge aus der aktuellen Liste mit vielen Neuzugängen !

PD-Disk: 153
29 TNY-Bilder: Fraktale Geometrie und Girls (f)

PD-Disk: 154
27 diverse TNY-Bilder (f)

PD-Disk: 155
40 Science Fiction TNY Bilder (f)

PD-Disk: 156
44 64er-Pic's / 9 Mac Paint Pic's / PIC SWITCH 6: Kann alle Formate lesen und in Degas oder Neo abspeichern & Dokumentation (f) / SHOW PIC'S: CBM 64 Slide Show V1 (s/w)

PD-Disk: 157
FRACTAL: Das schnellste Apfelmännchenprog., das es je gab. Mit über 17 KB Anleitung (f & s/w) / ALITE: Antic Christmas-Show mit Pic's (f) / FONT.ACC: 45 Antic Fonts mit Anleitung.

PD-Disk: 158
SMOOTH TALKER DEMO (f) / US HANDLER DEMO (f).

PD-Disk: 159
Digi-Sound von Saga "WIND HIM UP"

PD-Disk: 160
Digi-Sound von Jean-Michel Jarre "OXYGEN"

PD-Disk: 161
Digi-Sound von Jean-Michel Jarre "EQUINOX IV"

PD-Disk: 162
Digi-Sound von Mike Oldfield "FOREIGN AFFAIR"

PD-Disk: 163
Digi-Sound von Matt Bianco "MATT'S MOOD"

PD-Disk: 164
MONKEY BUSINESS: Lustiges Spiel, ähnlich Donkey Kong (s/w)

PD-Disk: 165
BOOT-EDITOR: Accessory und Autostart-Editor für A-Laufwerk und C-Festplatte / ETIKETTE: Etikettendruckprogramm mit 18 fertigen Mustern für alle Bereiche und 9 Bilder mit ca. 200 kleinen Bildern zum Ausschneiden (s/w) / HYPERFORMAT: Formatiert die Disk bis 927KB und 30% schnellerer Zugriff / LABEL: Ein weiteres Etikettendruckprogramm (s/w)

PD-Disk: 166
GLUE STEELYBOINK-ANIMATION (f & 1MB) / SHOWER: 2 Farbanimationen mit 3D-Effekten.

PD-Disk: 167
10 SPECTRUM 512 Bilder: Atzec, Bak2futr, Balerina, Bee512, Cheefah, Cobra, Finhorn5, Goya, Jupiter, Magnum (vorher ChangeHertz starten)

PD-Disk: 168
11 SPECTRUM 512 Bilder: Match5, Outblue, Redarow, Redwing, Renoiv, Santa, Ship, Spec07, Spec09, Title, Toucen (vorher ChangeHertz starten)

PD-Disk: 169
DDP 1.1: Superprogramm zur Ausgabe von Disketteninhalten auf Bildsch. Drucker und Diskette (s/w) / GIRL: Girls tanzen auf der Bühne (Animation von GFA-Movie) (s/w) / PRO-EDITOR: Sehr ausführlicher Editor mit 56KB Anleitung / STOP 3: Diskettenmagazin aus Berlin

PD-Disk: 170
WERWELT DEMO: Fantasy-Animation, erstellt mit Cyber Paint (f) / ANIMATE3: Run-Only-Interpreter für mit Cyber Studio und Cyper Paint erstellte Demos.

PD-DISK: 171
10x Spectrum 512 Bilder: 4Nudes, British, Composit, Jan, Phil2, Redwing, Smooth, Spec05, Spec06, Spec10, Spec11, Teri, ZMagnum (vorher ChangHertz starten).

PD-DISK: 172
Digi-Sound von The Beatles "LET IT BE":1=Laden, 2=Play, 3=Endlos-Play

PD-DISK: 173
Digi-Sound von Dire Straits "MTV": 1=Laden, 2=Play, 3=Endlos-Play

PD-DISK: 174
Digi-Sound von Blancmanche: 1=Laden, 2=Play, 3=Endlos-Play

PD-DISK: 175
ARCHIVSTAR 5.0: Archiviert Disketteninhaltsverzeichnisse / DEGAS-COMPACTOR, -DECOMPACTOR:Komprimiert Bilder / HASEDEMO: Hase und Wurm (f) / KONV-ONE:Komprimiert und setzt Umlaute in DB-Master One Reports (s/w) / SHOW PIC 2: Zeigt automatisch alle Bilder einer Diskette (f) / RAY ANIMATION: The magic bullets (s/w)

PD-DISK: 176
Digi-Sound von M. Jackson "BAD"

PD-DISK: 177
10x SPECTRUM 512 Bilder: Bilder mit 512 Farben gleichzeitig (f) / (vorher ChangeHertz starten) / SPHERES: Animation mit Bällen (f)

PD-DISK: 178
MOUSE EDITOR: mit ca. 100 fertigen Icon's / 6x ACC's: Directory, Lupe, 2 Spooler, Tiny Tool, Watch

PD-DISK: 179
SIC_PIC: Grafikeinbindung in Signum 1.0 (alle Bilder, alle Größen) / ZS_EDITOR24: Zeichensatzeditor für 24-Nadeldr. (s/w) / MANAGER: ACC zum Einstellen eines NEC P5/6/7-Druckers / PRINT_OUT: Zum Ausdruck von Source-Code mit Schriftartenwechsel / POSTER: Druckt Bild in vierfacher Größe (s/w) / INHALT: Erzeugt eine Index-Liste von 1st Word-Texten / INDEX_PLUS: Erstellt Seitenindexlisten mit Lexikon / BT_KONVERT: Konvertiert 1st Word-Texte nach Beckertext / TYPEWRITER: Schreibmaschinenkurs mit über 40 Lektionen (s/w)

PD-DISK: 180
R_COPY: Backupprg. von Ramdisk auf Disk, mit Source in Pascal / PASHELP: Crossreferenzprg. für Pascal / UNIDRUCK: Druckprg. mit Sonderzeichen (incl. Source in Pascal) / FONT: Zum Einbinden von Degas Fonts in Pascalprg. (incl. Source) / BASICREF: Crossreferenzprg. für GFA-Basic (incl. Source, s/w) / MSK_EDIT: Maskeneditor für GFA-Basic (incl. Source, s/w) / RETTEN: Speichert zu lange Dateien in mehreren Teilen auf Disk's / SECO: Verwaltet Bildausschnitte und fügt sie zu Bibliotheken zusammen / WORLD: Lernprg., fragt alle Länder und Hauptstädte der Erde ab. Mit Landkarten von der BRD und jedem einzelnen Kontinent.

PD-DISK: 181
ZEITMANAGER: Semiprofessionelle Terminplanverwaltung, eigenes Desk Top, erinnert an Termine, druckt Listen, verwaltet Timing, mit eingebautem Kalender / METROPOL: Wirtschaftsspiel. Sie müssen durch Manipulation verschiedener Faktoren die Wirtschaft und Politik im Gleichgewicht halten / DALLAS: Hierbei dreht es sich um Öl. Sie als JR kämpfen um Profit und gegen Ihre Konkurrenten (alles in s/w).

PD-DISK: 182
SHERLOCK:Die Aufgabe ist es, einen Mord aufzuklären. Sie schlüpfen in die Rolle des Sherlock Holmes und können per Mausklick die Personen befragen / EL_BONZO_CITY: Ein Textadventure mit interessantem Parser. In mittlerer Schwierigkeit und vielen Gags in der Story / SCRIBBLE: Eine schöne Version für

ein oder zwei Spieler (s/w) / KREUZWORT: Programm zum Generieren eines Kreuzworträtsels (s/w) / UNITERM: Terminalprogramm mit vielen Auswahlmöglichkeiten. Läuft unter GEM.

PD-DISK: 183

BRUCH: Umwandlung von Dezimalzahlen in Brüche. Listing in GFA und in Omikron Basic / DEG: Wandelt Degas-Bilder in das Screen-Format (32000 Bytes) und umgekehrt / DEMO: Grafikdemos in GFA-Basic / FILE: Ändert den Filenamen einer Datei. Nun sind auch Sonderzeichen möglich / OSTERN: Alle Ostertermine seit 1582, mit Source-Code in Omikron-Basic / PLOTDEMO: Demoversion von ST-PLOT / WEB: Globale Programmstruktur zum Programmieren in Pascal, bestehend aus Editor, TANGLE, WALDI, WEAVE, Shell und Druckeranpassung, sowie Erklärungen und Beispielprogrammen.

PD-DISK: 184

FUSSBALL: Sie sind der Manager einer Fußballmanschaft und sollen diese an die Spitze der Tabelle bringen (s/w) / HARDCOPY: Druckeranpassung für 24-Nadel NEC-Drucker / LABEL:Superprogramm zum Bedrucken von Disketten-Etiketten.

PD-DISK: 185

MAGIC LAMPS DEMO: ST-Version der preisgekrönten Computeranimation. Eine kleine Lampe spielt mit einem Ball (f).

PD-DISK: 186

U_EMACS: Texteditor / STUDENT CAD2: Objektorientiertes Zeichenprogramm. Es verwaltet beliebige Objekte, diese können ohne Auflösungsverlust vergrößert, verkleinert und gestaucht werden. Natürlich auch mit allen Standardfunktionen wie z.B. Box, Spiegeln, Text, Rotieren, Zoom etc. (s/w)

PD-DISK: 187

AUTOCOPY: Kopiert Programme anhand einer Liste in beliebige Ordner / DATEBOOK: Erinnert beim Booten an wichtige Termine / PROFILRAMDISK: Resetfeste RAM-Disk mit Ausführungsprofil / KONVERT: Konvertiert SM-Manager Texte in 1st Word / STATISTIK: Grafische Darstellung und Datenauswertung (s/w) / LABEL EXPERT: Druckt alle Art von Etiketten (s/w) / VOKABELTRAINER: Zum Vokabellernen, mit schön gestalteter Eingabe / GRAFIK: 3D-Balkengrafik (s/w) / QUIZ: Eine Art Trivial Pursuite, eigene Fragen können eingegeben werden / VIDEO: Verwalten einer Videodatei unter GEM in Basic / CUBE HACK: Terminalprogramm mit integrierter Programmiersprache, Variablen, Kontrollstrukturen, Druckersteuerung, Rechenfunktionen, automatisches Einloggen in Mailboxen / OR SPREAD: Spreadsheetähnliches Programm zur Lineoptimierung, Netzplanentwicklung, Matrizen bis zu 500*500 (s/w).

PD-DISK: 188

PLANET: Himmelskörperberechnungen, berechnet Ephemeriden aller heliozentrischer Himmelskörper (z.B. Mond, etc.). Anzeige aller Sterne und Sterndaten, und deren Animation / TURING: Realisierung eines Touring-Maschinen-Modells (s/w) / ZUST: Analyse und Simulation linearer Regelkreise im Zustandsraum / HORRORSCHLOß: Sie müssen ein Schloß erkunden, doch Geister und Falltüren behindern Sie! / INVERSI: Das bekannte Spiel, bei dem Sie mehr Steine umdrehen müssen als Ihr Gegner (s/w) / INVASION: Space Invaders mit 3D-Vektorgrafik (s/w) / ZARGE: Ein Bild wird in viele Teile geteilt, vermischt und muß nun wieder sortiert werden (s/w).

PD-DISK: 189

ABC GEM DESKTOP 2.2 (DEMOVERSION): Graphs, Images, Wcharts

PD-DISK: 190

Zu PD-Nr.189 ABC GEM 2.2 (DEMOVERSION): Draw, Graph, Paint, Wordchart (Mikroskop, Observat, Perspl 1, Stapler).

PD-DISK: 191

21 digitalisierte Bilder aus dem Film "DIE ZEITMASCHINE": TEIL 1 - mit Show Pic2 (f).

PD-DISK: 192

17 digitalisierte Bilder von dem Film "DIE ZEITMASCHINE": TEIL 2 - mit Show Pic2 (f).

PD-DISK: 193

17 digitalisierte Bilder von diversen Filmen, so z.B. 2x JAMES BOND, 6x KING KONG. Mit Show Pic2 (f).

PD-DISK: 194

ST WRITER: Die Umsetzung des 8-Bit Textverarbeitungsprogramms als PD-Version. Mit GEM-Einbindungen, so daß es jetzt noch einfacher zu handhaben ist. Hat eine altbewährte Benutzeroberfläche, die die 8-Bit-User lieben gelernt haben.

PD-DISK: 195

ANIMATE3: Brandneue Version (3.0) des RUN-ONLY-Programms für mit Cyber-Studio bzw. Cyber-Paint erstellte Kurzfilme und Animationssequenzen. Auf dieser PD-Disk sind weitere Cyber-Animation von O. Saalfeld: FISCH- und GLASDEMO:(8 Sequenzen).

PD-Disk: 196

CATCH-ME: Fangen einer Alert-Box (f) / DUMGEM: Gem-Demo mit Modula Sourcecode / GAG-TOS: Grafikdemo / SERIALEDIT: Erzeugt zufällige Seriennummer für Disketten / TEMPUS PD: Demoversion des bekannten Texteditors Tempus / TGS: The Graphic Shell / VIREN: Kleine Käfer krabbeln über den Screen / VIRUS KILLER / V-KILLER 1 / V-KILLER 2 / FILE-FIX.ACC: Neue Fileselect-Box von J.Sonander / PRIVAT-EYE.ACC: v2.0 Statusanzeigen über Speicherplatz, usw. / SPEEDMUS.ACC: Für schnellere Maus / VIRENKILL.TOS / PEXEMON.ACC: Zeigt alle ausgeführten Programme mit ihren Parametern an, nützlich für TGS.

PD-Disk: 197

IQ_TEST: Testen sie ihre Intelligenz (s/w) / CZ_SPLIT: Aufsplitten des Keyboards in verschiedene Bereiche, getestet auf Casio, Sourcecode in C / SPEECH SYNTHESIZER v2.0: Sprachausgabe auf dem ST / RIESENZAHLEN: Rechnet mit Zahlen bis zu 30.000 Stellen / CLIP-ST NR.3: Diskettenzeitschrift

PD-Disk: 198

TERMINALPROGRAMME

KERMIT v1.1 / MY TERM v3.0 / TERMINAL ST v1.52 / TERM-ST v5.02 / UNITERM v2.0a mit Keyboardeditor / VT100: Emuliert ein DEC VT100 Terminal / MRAMDISK.ACC: Mike's RamDisk aus USA / WORD400.ACC

PD-Disk: 199

ACC-DISK

MINI DOS / MM COPY / BREAKOUT / CODE TABELLE / CONTROL / DIGI CLOCK / DISK PRT / DISK PIC / DRUCK / DRUCKEN / EMULATOR / FREE RAM / FREE-RAM / HEX CALC / LIFE GAME / MAD / MINOS / MINOS FIN / MM COPY / M RAM DISK / NEC TREIBER / NOTIZBLOCK / PUZZLE / PUZZLE 2 / RAM D97K / RAM FREI / REVERSI / RITEMAN / R BACKUP / SHELL / SPOOL / TERMIN / TERMPROT / UHRZEIT / WORD 400

PD-Disk: 200

KOPIER-DISK

BITTE EIN BIT!: Kopierprogramm mit graf. Trackanzeige v2.0 und v2.4 / MEGA-COPY: v1.8 Umfangreiches Kopierprogramm mit Musik / E_FORMAT: v1.10 Kopier- und Formatierprogramm / DISKFORMATTER: für 410 bis 820KB pro Disk / F_COPY v2.0: Kopierprogramm mit automatischer Formaterkennung und grafischer Trackanzeige / FORM 915, COPY 915: v1.0 Formatiert und kopiert 915KB Disketten / FORMAT: Istari Superformat v1.0 / HYPERFORMAT: v2.56+: Formatiert bis 929KB pro Disk / RECOVER: v1.01 rettet gelöschte Files / SUPERFORMAT v1.4: Formatierungsprogramm

PD-Disk: 201

SPIELE-DISK

DIAMOND MINER: Ein Spiel ähnlich Boulder Dash, schnelle Grafik und 30 Level, eingebauter Editor (s/w) / SPRENGMEISTER: Strategisches Brettspiel (s/w) / MAC PAN: Schnelle PacMan Version (s/w) / HACK: Einfaches Dungeon & Dragons Spiel ohne Grafik

PD-Disk: 202

SPIELE-DISK

BOLO: Demoversion, nur 1. Level / DAS HORROR SCHLOß: Abenteuerspiel (s/w) / VECTOR INVASION: Space Invaders mit tollen Vectorgrafiken(s/w) / INVERSI: Reversi (s/w) / MAZIACS: Labyrinthspiel in Omikron-Basic (s/w) / PATIENCE: Franz. Kartenspiel v1.1 (s/w)

PD-Disk: 203

DRUCKER-DISK

FX85, HR15 Druckertreiber für 1st_Proportional / DATOBERT: Graphdat v1.1, grafische Auswertung von Daten über Kuchen-, Balken und 3D-Diagramme / DISKETTEN-ETIKETTEN-DRUCKER: Viele

Bilder für die Etiketten (s/w) / ETIKETTEN-DRUCKPROGRAMM: Update von PD 165, nun 47KB lang / EXPERT: Label Expert v3.0, Etiketten für Video, Audio, 5.25", 3.5", Ordner, usw. / HARDCOPY: Druckt Hardcopy verzerrungsfrei aus / NEC MANAGER + P6CODE: Drucker konfigurieren mit ACC / NEC EMULATOR: Konvertiert 9- in 24-Nadeldruckertreiber / VARSPOOL: Druckerspooler / STX80: Druckt Monochrombilder auf STX80 Drucker / UNIDRUCK: v1.10 Druckprogramm speziell für Listings mit dtsch. Umlauten, in Pascal mit Source / Druckertreiber Wordplus für: FX1000, SP1000-I, NL10 (5x)

PD-Disk: 204

DATENBANK-DISK

ADRESS: Adressenverwaltung von Brinck v2.3, incl. Gfa Sourcecode / DISKSORT v0.2: (Katalog.Prg) Diskettenverwaltung unter Gem (s/w) / KONTO: Priv. Kontoführung (s/w) / K_KASTEN: Kartei-Kasten v2.10 von G.Konrad / PRGVERWALTUNG: v1.0 Diskettenverwaltung ohne TOS / TRANSIST: Transistordaten vergleichen / VLFIBU: Finanzbuchhaltung in Deutsch aus Frankreich, ohne Gem (s/w) / ZEITMANAGER v1.1

PD-Disk: 205

UTILITY-DISK

ARC: Archive Vers. 2.3 / CHANGEHZ: Bildwiederholfrequenz von Farbmonitoren auf 60 Hz setzen = besseres Bild / COMPRESS: Zu STSQ, STUSQ kompatibler Archiver/ CT NIGHT: Schaltet Screen nach 120 sek. dunkel, wenn keine Eingaben erfolgten / SETUP: Ramdisk für dbMAN / RAMXXX: 3 Ramdisks incl. Sourcecode von Focus GmbH / DMON1_4: Disk-Monitor v1.4 / SME: Simpler Mouse Editor: eigenes Maussysmbol erstellen / HELFER: Diskeditor v1.0 mit Diashow (s/w) / JOSHUA: Diskeditor / DISK_UTL v1.0: liefert Infos über Diskettenstruktur, incl. Pascal Source / EDIMAX: Texteditor, s/w und Farbe / ENCRYPT: Verschlüsseln von Daten, v1.0 / GFA-UTL: 26 kleine Basicprogramme / INSTALL: Installiert Harddisktreiber auf Festplatte, booten Sie nun direkt von Harddisk / MEMTEST: Testen der Speicherbausteine / DISKNAME: Diskettennamen vergeben / NOFLASH: stoppt Cursorblinken / RAMDISK: aus CP / RAM!XXX: 10 Ramdisks von Articulate Software / TORAM: Kopiert Files automatisch in Ramdisk / SECTEDIT: Diskeditor v1.01, nur Farbe / TLGE: The Little Golem Editor v0.3 (Diskeditor) / RETTEN: Zerlegt lange Files / UHR: Zeit und Datum stellen, Zeit wird in Menuleiste angezeigt / VERIFY: Schaltet Disketten-Verify an und aus.

PD-Disk: 206

ABINSRAM v2.2: Kopieren von Files und Ordnern in Ramdisk / CLI: command line interpreter mit batch jobs v0.19 / DISKMON: Diskeditor unter Gem aus der Schweiz (s/w) / FSELECT: Neue File-Select-Box / GFABASRO: Gfa-Basic Run-Only Interpreter / TURBODOS v1.5: Beschleunigt Disk- Zugriffszeiten / IBMDRIVE: Formatiert und liest IBM-Format / MAXIDISK: Ramdisk, komprimiert Inhalt bis 4 Mega, resetfest / NEWCRYPT: Kodieren von Files / PC_ASS: Assembler für Sharp Pocket Computer / RAMDISK: Resetfeste Ramdisk aus c't v1.5 / RUN GEMS: Lädt Gem-Programme automatisch aus Ordner 'AUTOGEM' / SMALLMON: v2.0 Diskmonitor (s/w) / VIEW: Anschauen von Textfiles vom Desktop aus mit vielen Optionen / VDU v2.0: Viruskiller aus Holland

PD-Disk: 207

Digi-Sound von Pet Shop Boys "ALWAYS ON MY MIND" mit Gesang, Länge: endlos

PD-DISK: 208

LAYOUT ST DEMOVERSION: Platinenlayouts erstellen, Test in ST VISION Nr. 7 / EASYTEXT: Hervorragendes Textverarbeitungssystem mit Hilfsfunktionen, eingebautem Rechner, Blockfunktionen, Einrücken, Formatieren, Fettschrift, Unterstreichen. / CHECKSUMMER v2.1: Numeriert Sourcecode

PD-Disk: 209

GRAFIK-DISK

KUBU DRAW: Pixelorientiertes Zeichenprogramm mit allen wichtigen Funktionen, nur s/w / STUDIO: Technisches Grafikprogramm bis DIN A4 und Bemaßung, nur s/w

PD-Disk: 210

SPRACH-DISK

ADVSYS: Ein Textadventure Construction Set, incl. dem Textadventure: Columbus / F SHELL VERS. 1.11: Oberfläche für ProFortran 77 / PASCAL UTILITY: Oberfläche für ST Pascal+ / PASHELP: Syntaxcheck für Pascal / TBI 68K: Gordo's MC 68000 Tiny Basic, Vers. 2.0 / OMIKRON BASIC: Run-Only Interpreter und diverse Beipielprogramme

PD-Disk: 211

SPRACH-DISK

XLISP: Vers. 1.5b / TEMPELMON 1.8: Maschinensprachemonitor und Debugger / VOLKS-FORTH 83: Vers. 3.7, ein Update zu PD 23-24 / ASSEMBLER: A68 Vers. 1.0 / SUPER COPY 520 ST+: Kopierprogramm mit graf. Trackanzeige / Lattice C Utilities: XD: hexadezimaler Dump, PR: Textausgabe mit Zeilennummern, NM: Ausgabe einer Symboltabelle, AR: Archiver, STRIP: entfernt Symboltabelle aus Programm.

PD-Disk: 212

DEMO-DISK

LACHSACK: Digitalisiertes Lachen - urkomisch! / 10 s/w (PI3) BILDER: Cougar, Death, Helpers, Pacpic, Portait, Rnasance, Rowhouse, Seascape, Stoneage, Tension

PD-Disk: 213

MUSIK-DISK

MIDI UTILITY / POP MINIS (Bad in - Michelle - Popcorn - Ruby): Kleine Musikstücke zum Einbau in eigene Programme / SYNTHI / HIGH END 2.0: Berechnungen zum Bau von HiFi-Boxen, für Heimwerker / SPRACHGENERATOR / SOUND STQ (19 verschiedene Klänge)

PD-Disk: 214

MUSIK-DISK

Digi-Soundgenerator für drei verschiedene Längen mit zwei Demosounds.

PD-Disk: 215

Ersatzlos gestrichen.

PD-Disk: 216

Ersatzlos gestrichen.

PD-Disk: 217

Demoversionen von TommySoft Produkten:

MEGA PAINT: Ein pixelorientiertes Zeichenprogramm / STAR TRASH: Das bekannte Weltraumspiel

PD-Disk: 218

Ersatzlos gestrichen.

PD-Disk: 219

DIGI-SOUND Jean-Michel Jarre 'ZOOLOOK MIX'

PD-Disk: 220

DIGI-SOUND & GRAFIK DEMO:

'KRAFTWERK', 'STARBYTE'

PD-Disk: 221

DIGI-SOUND 'BOLERO'

PD-Disk: 222

BIG DEMO der Exceptions: Sound & Grafik Demo

PD-Disk: 223

XXX INTERNATIONAL DEMO - Scroll & Grafik Demo

PD-Disk: 224

SPC MODULA II DEMO

PD-Disk: 225

IMAGIC DEMO DISK #1 - DENISE: Demoversion des neuen Application System Programms (f)

PD-Disk: 226

IMAGIC DEMO DISK #2 - DESKTOP VIDEO:68000 DANCE (f)

PD-Disk: 227

IMAGIC DEMO DISK #3 - DESKTOP VIDEO:NASTASJA (s/w)

PD-Disk: 228

MIDI.SEQ: Midi Sequenzer mit 10 Demo-Sequenzen / WALKMAN.TOS: Sound-Demo mit über 30 Melodien / REPLAY-/RECORD: Sound Sampler / THUNDERBIRD: Demo zu obigem Sound Sampler.

PD-Disk: 229

ASTRONOMIE-DISK

SKY_2000: Prg. zur Darstellung des Sternenhimmels mit insgesamt 16354 Objekten (s/w) /EPH_87: Ephemeridenrechnungsprogramm für große Planeten und 15 Kleinplaneten / KALENDER 2.0: Erstellen Sie einen Jahreskalender / PLANETENDEMO: Graphische Darstellung der Planetenrotation / CLUSTER: Simulation der Verteilung von Sternen

in einem Kugelsternhaufen / SUNSHINE: Graphische Darstellung der theoretischen Sonnenscheindauer für verschiedene geographische Breiten / KEPLER DEMO: Simulation der Bewegung eines Körpers um ein Gravitationszentrum / EPROG 0.1: Ephemeridenrechnung, wahlweise nach Eingabe der Bahnelemente oder nach Auswahl unter verschiedenen Kometen oder Kleinplaneten.

PD-Disk: 230
ORNAMENTE I: Über 20 Degasbilder (PI3) voll mit Ornamenten.

PD-Disk: 231
ORNAMENTE II: Eine weitere Disk mit über 20 Degasbilder (PI3) voll mit Ornamenten.

PD-Disk: 232
AVER: Ein Ausgabenverwaltungsprogramm, die Mini-Buchhaltung für die Haushaltskasse, mit Kuchendiagrammen / MOTET/SOMEWHERE: 2 Hybrid Arts MIDI Demos (brauchen MIDI-Prg) / 10 digitalisierte Bilder (PI1) von Computerteilen.

PD-Disk: 233
PRINT TECHNIK: Scanner-Demo

PD-Disk: 234
SCANNER: Sofwarepaket von ST Computer 4/88. Umrechnung des Bildes nach Helligkeit und Kontrast, div. Bildgrößen / MS DOS STEP: Schaltet B-Laufwerk-Step auf 6ms / BITTE EIN BIT! 3.0: Schnelles Kopierprogramm. Als ACC mit vielen Funktionen (z.B. Formaterkennung, Kopieren bis 11 Sektoren / FORMAT 1.0: ACC, Formatiert im Hintergrund (Multitasking) / SUPER FILECOPY: Filecopy, ideal für ein Laufwerk / MC87 1_9: Formatier-, Kopier- und Harddiskbackup-Prg / SNAPHELP: Konvertiert Doodle-, Fractalbilder, etc. in Degas Format / BETRACHT: Zum Ansehen von Bildern / TEMPLEMON: Maschinensprachmonitor & Debugger / 4 Degas Bilder (JIL JONES, RALF2, RUSH, ZZ TOP).

PD-Disk: 235a
GULAM SHELL: Die Shell für Modula-Programmierer / FLESH: Universelles Shell-Construction Kit / TEX SHELL: Die Shell für das Satzprg. ST TEX / SHAPES: Das Prg. läßt ein animiertes Pferd über eine Landschaft galoppieren / MANIPULATOR: Zum Verfremden von Bilder / BUBBLE EDIT: Spielfeld--Editor für Bubble Bobble (s/w)

PD-Disk: 236a
DATEI: Flexibles Datenverwaltungsprogramm. Freie Maskenerstellung per Dialog. Import, Export, Steuerzeichenanpassung / ARTUS: Artikelverwaltung, dient zum Verwalten von Artikeln aus Zeitschriften. Auswahl nach Stichpunkten, etc. / CAVEMINER: Ein Spiel ähnlich Boulder Dash (s/w) / QUICKMOUSE: Beschleunigt die Mausgeschwindigkeit / MENUEDIT: Eine Art RCS für GFA-Basic-Menüleisten. Erzeugt einen kompletten Programmkopf für GFA-Basic, zum Einbinden in eigenes Programm (s/w) / TEMPELMON: Verfeinerte Version des ST-Monitors/Debuggers

PD-Disk: 237a
DRACHEN: Umsetzung eines 2000 Jahre alten Brettspieles. Grafisch sehr schön gestaltet(s/w) / SHANG: Ähnlich Drachen, unterschiedlicher Bildaufbau (s/w) / 3D-FRACTALS: Erzeugt ein dreidimensionales Fractalbild, sehr interessanter Effekt (s/w)

PD-Disk: 238a
PENTIMO: Verschiedene Puzzleteile müssen durch Drehen und Verschieben in einem beliebig großen Feld plaziert werden. Sehr schön gestaltet (s/w) / SCHECK: Bedrucken von Schecks und Überweisungsaufträgen. Leicht bedienbar, Anpassung an jedes Formular, speicherbare Stammdaten (BLZ, Kto) / DRUCKER: Druckeranpassungen für Scheck

PD-Disk: 239a
MEGAMAX-SHELL: Komfortable Shell mit direktem Aufruf aller benötigten Programme. Druckerausgabe mit Anpassung, zahlreiche Einstellungen / LATTICE-SHELL: Für Lattice C, im Stil von Turbo Pascal / XLISP-SHELL: Leicht zu bedienende Shell mit Source-Code in C / PROLOG-SHELL: Shell für Prolog 10 (PD), mit Source-Code in C / ANALYSE: Ideale Hilfe für Chemiker bei Elementaranalysen, mit guter Anleitung(s/w) / MS PLOT: Zeichnen von Massenspektren (s/w).

PD-Disk: 240a
SWING BY: Simulationsspiel mit der Schwerkraft. In drei Variationen müssen Sie einen Planeten an Sonnen vorbei zu seinem Ziel lenken. Mit Source-Code in GFA-Basic (s/w) / PLANET: Berechnung des Sternenhimmels zu beliebigen Zeiten und Orten. Blickrichtung: Himmel, Horizont, Nord-/Süd-Karten / STERNZEIT: Ähnlich Planet. Erkennt Sternbilder und Sternennamen. Mit Source-Code in GFA-Basic (s/w) / BENZIN: Benzinkostenrechnung mit grafischer Auswertung / KFZ: KFZ-Statistik von bis zu 4 Fahrzeugen (s/w) / LIGA-TAB: Tabellenberechnung für Vereine usw. Mit Saisonübersicht, Vereinsstatistik und vieles mehr (s/w) / TABELLEN: Tabellenverwaltung für Sportarten aller Art.

PD-Disk: 241a
LITERATUR: Verwaltung von Zeitschriftenartikel. Platz für umfangreiche Kommentare, Suche nach Buchstücken / PADM: Professional-Atari-Data-Manager, dBase II ähnliche Datenbank mit Kommandosprache mit ca. 60 Befehlen / BÖRSEN: Börsenmanager für alle, die Geld an der Börse verdienen wollen und dazu eine Übersicht brauchen / DODG EM: Zwei Rennwagen auf Kollisionskurs. Nur durch schnelle Reaktion kann man ausweichen. Mit digitalisiertem Sound (s/w).

PD-Disk: 242a
MORSE: Morse-Übungen. Gehörtraining durch verschiedene schnell gemorste Zeichen / CW TRAINER: Morsetrainer mit realistischen Störgeräuschen, Ausgabe in verschiedenen Geschwindigkeiten. Über die Maus kann auch gemorst werden (s/w) / MORSE 1.0: Ähnlich CW-Trainer, aber ein wenig einfacher / STUNDENPLAN: Dient zum Ausdruck eines Stundenplanes (s/w) / TOTOSYSTEM: Errechnet aus drei vorgegebenen Bänken ein Totosystem mit Gewinngarantie und bedruckt Totoscheine mit den Daten / WIDERSTAND: Gibt nach Anklicken der Farbkombinationen den Widerstandswert aus / EISENBAHN: Kontrolliert die Weichensteuerung von zwei Weichen mit Ansteuerung über Computer und Relais.Signalanzeige auf dem Bildschirm (s/w) / LAUTSPRECHER: Berechnung von Frequenzfiltern und Gehäusevolumen / STICKER: Diskettendruckprogramm mit sehr vielen Optionen. Liest das Directory und übernimmt Filenamen ins Etikett, auch mit Bildern integriertes Zeichenprogramm für Etikettenbilder (s/W)

PD-Disk: 243
MYSTERY TOS: Demoversion eines Mailboxprogrammes, mit vielen Funktionen

PD-Disk: 244
MIDI MUS: Noteneditor für Yamaha PCR-800 & Notenprinter. Mit vielen Funktionen und 11 fertigen Musikstücken / MUSIK: Musikeditor zum Eingeben und Abspielen von Stücken, mit 14 fertigen Stücken.

PD-Disk: 245
BASICODE: Basic-Programme aus dem Radio. Auf dieser Diskette befindet sich die zum Empfang nötige Software und einige Beispielprogramme. Ein ausführlicher Bericht in ST VISION Nr. 8.

PD-Disk: 246
MONDLANDUNG: Landen Sie eine Mondfähre sicher auf der zerklüfteten Oberfläche eines Mondes. Vorsicht bei Magnetstürmen!. Geschrieben in Omikron-Basic. (s/w + f) / ST VISION CYBER STUDIO DEMO: Das ST VISION Logo fliegt durch die Luft (f)

PD-Disk: 247
ST VISION CYBER STUDIO DEMO: 3D Aniamtion eines Zimmers mit Computerarbeitstisch (f / 1MB)

PD-Disk: 248
BCS: Basic Construction Set - unterstützt die Erstellung von eigenen Desktops mit GFA BASIC / GC-SHELL: Shell für GFA BASIC, Interpreter und Compiler werden schnell aufgerufen / BEST SHELL: Universelles Shell, selbst einfach zu ändern / SAGROTAN 4.03: Der Virenkiller ! Das Programm erkennt und schützt vor allen bisher bekannten Viren - mit großer Virenbibliothek (s/w)-ANTIVIR: Zwei weitere Virenerkennungsprogramme (schnelles Erkennen und Ausschalten von Viren) / 3D FRACTALS 2.0: Fractals können einfach berechnet werden inkl. Bildern u.V1.0 (s/w)

PD-Disk: 249

EDIT 3D: Programm zum Erzeugen von 3D-Körpern, die Körper können frei bewegt werden (s/w) / ERDKUGEL: Animationsdemo-Die Erdkugel wird räumlich dargestellt und gedreht, wobei Drehung, Lage und Entfernung variierbar sind (s/w) / PENDEL: Die Schwingung eines Pendels wird mit Differentialgleichungen berechnet und grafisch dargestellt (s/w) / LIFE60: Das bekannte Generationsspiel (s/w) / LIFE 3D: Gelungene 3D Variante (s/w) / DATEI: Datenbankprogramm mit Beispieldateien von Plattenarchiv, Benzinverbrauch, Nährstofftabelle (s/w) / C.I.P. ST 5.0: Zeitschrift auf Diskette (Ausgabe: November 88) / C.I.P. Programme: ROCKET - eine Art Missile Command / AUTO - neue, verbesserte File-Select-Box / DATE -Programm zum bequemen Einstellen des Datums / ECS - Programm zum Konjugieren englischer Verben

PD-Disk: 250

NEO-BILDER: 6 Bilder im Neochromformat mit Slideshowprg.(f) / KONVERT: Konvertierung von Sinclair Spectrum Bildern in Degas Format (mit Beispielen) (s/w) / ZX-CONNECTION: Programm um Daten vom ZX-Spectrum auf den ST zu übertragen (s/w) / RANDOM ADRESS 1,21: Adressverwaltungsprogramm (s/w) / FONT.PRG: Wandelt den ST-Systemfont in einen Digitalfont um, schön anzusehen (s/w)

PD-Disk: 251

SPIELE DISK

BUMERANG: Arkanoidvariante mit einem Bumerang anstelle eines Balles. Durch Anschneiden fliegt der Bumerang eine Kurve (s/w) / LUNAR LANDER: Ähnlich Mondlandung, Notlandung bei starken Bodenwinden auf einem Planeten, mit Absturzauswertung (s/w) / PUSH ME: Denkspiel, ein Quadrat muß am Bildschirm verschoben werden. Es sieht leichter aus als es ist. (s/w) TUZZLE: Durch Verschieben von Bildsegmenten mit Rohrleitungsstücken muß eine Rohrleitung von links nach rechts gelegt werden, Dabei ist Schnelligkeit und Reaktion gefragt, denn das Wasser fließt schon ! (sehr schwierig) (s/w) / ROCKET: Verteidigen Sie Ihre Städte gegen feindliche Atomraketen.

PD-Disk: 252

UPDATE-DISK I

Neue Programmversionen:
XLISP 2.0 von PD-Disk Nr.211
SHERLOCK von PD-Disk Nr.182
COMMAND von PD-DIsk Nr.122
BITTE EIN BIT 3,3 v.Disk-Nr.234
SUPER-FILE-COPY v.Disk-Nr.234

PD-Disk: 253

GEOGRAPH: Enthält Daten von 159 Ländern, Hauptstädte, Regierungen, Produkte, Handel, Religion, usw. Abfrage in Quizform (s/w) / GLOBUS: Zeigt die Erde von einem beliebigen Punkt im Weltraum /KEY HELP: Ermöglicht die Eingabe eines beliebigen Zeichens nach <Alternate> <Control> / DUMP: ACC, mit dem eine beliebige Datei angezeigt und die Daten darin geändert werden können / DRUCKER-TEST: Ermittelt für jeden Drucker die wahren Zeiten für Text-und Grafikdruck. Testen Sie Ihren Drucker / CFG-ANALYSE: Wandelt 1st Word CFG-Files in editierbare Hex-Datei zurück. LABORANT: Für den angehenden Chemiker (Mittelbis Oberstufe,Studium).Berechnet alle relevanten Werte (z.B. Molmasse, Mengenteile, identifiziert ca. 90% der anorganischen Verbindungen (s/w)

PD-Disk: 254

Degas Bilder vom Spiel Outrun, Animation vom Spiel Outrun.(f)

PD-Disk: 255

AUDIO: zum Bedrucken von Etiketten für LP's, CD's, MC's und Video bzw. Digital Audio Tape D.A.T. (s/w) / GRAFCOMO: mit ausführlicher Anleitung. Malt geometrische Formen wie Kreise über immer komplexer werdende Figuren bis hin zum Teppich, die an eine mit dem Mikroskop betrachtete Zellstruktur erinnern (s/w) / LIFE: Noch eine sehr schnelle Variante des Lifeprogrammes (s/w) / LIFE88: Komfortables Lifeprogramm mit vielen Features.(f+s/w) / MANDEL2: Fractale Grafiken einmal anders.(s/w) /LIGA V25: Programm zum Erstellen einer Liga Tabelle. (f+s/w) / ZEITMAN2: Zeitmanager Programm zur Erstellung eines Terminplans bzw. Terminkalender incl. Termine für Messen.(s/w) / KALEIDOSKOPPROGRAMM.(s/w)

PD-Disk: 256

225_Konv.Prg:Konvertiert innerhalb von Textdateien ASCII Code 225 in den Code 158. PC's verwenden für daß ß den Code 225, während der ST den Code 158 verwendet.(f+s/w) / ASCII_ED.PRG: dient zur Belegung der Tasten mit neuen ASCII-Codes.(s/w) / AUTO-COPY.PRG:Dient zum automatischen Kopieren von Dateien in die Ram-Disk. (f+s/w) / AUTONEC.PRG: Druckeranpassung für Nec Manager-.Prg (f+s/w) / ACCWAHL + AUTO-WAHL: Zum Starten von Programmen von Harddisk.(f+s/w) / BOOT_DEF: dient zum Definieren des Bootsektors.(f+s/w) / BDEF_ED: Dient zum Editieren des Bootsektors.(f+s/w)

PD-Disk: 257

DEPOT: Programm zum Verwalten von Aktienkursen (s/w) / ANLAGEN: dient zum Verwalten von Wertpapieranlagen, Anleihen, Aktien und ähnlichen Anlagen. Berechnungen zu jährlichen Zinsen können vorgenommen werden, ausführliche Beschreibung (s/w) / LST_BLATT: Lohnsteuerberechnungsprogramm mit neuen Daten für das Jahr 1988. (s/w) / ST_Calc: Kalkulationsprogramm / KALENDER.PRG: Sehr umfangreiches Kalenderberechnungsprogramm. (s/w) / FILECODE: Mit diesem Programm können einzelne Dateien mit Hilfe eines Paßwortes verschlüsselt und somit vor Mißbrauch geschützt werden. Es ist auch möglich, schon bereits verschlüsselte Files wieder zu decodieren. Das Programm läuft unter GEM und ist in Megamax-C programmiert.(s/w) / FILTER: Es vergleicht zwei Wortlisten im ASCII-Format miteinander und schreibt alle Wörter der ersten Liste, die nicht auf der zweiten enthalten sind, in eine neue Datei.(f+s/w) / MC-WRITER: Mit dem Programm können Musikkassetten beschriftet werden. Sehr komfortabel. Version 2.0 läuft in (f+s/w). / NEC_MANAG.: Dient der Einstellung von Druckern der Serie Nec P5/6/7 und Nachfolger. Viele zusätzliche Features wie z.B. das Umbenennen , Kopieren von Files, Dateien Vergleichen, Ordner Erzeugen und Löschen usw. (s/w)

PD-Disk: 258

CP6-ETIKETT: Zum Erstellen von Labels für 3.5' Disketten auf dem Nec.P6. Beim CP6 auch in Farbe. Mit ausführlicher Anleitung.(s/w) / LITTLE_4: Little Painter. Zeichenprogramm ähnlich Paint auf dem PC. Sehr komfortables und umfangreiches Malprogramm. Kreise, Rechtecke, Füllmuster, Lupenfunktion und vieles mehr. Dieses Malprogramm kann sich ohne weiteres mit professionellen Programmen messen. (s/w) /VOCMAN50:Vokabeldatenbankprogramm voll in Gem eingebunden. (f+s/w)

PD-Disk: 259

UPDATE-DISK II

SCANNER VERSION 1.3: Neue Version des Scannerprogrammes von PD Disk Nr. 234 / EASYTEXT 1.01: Neue Version des Textverarbeitungsprogrammes von PD-Disk Nr. 208

PD-Disk: 260

13 Bilder des Malprogramms Quantum Paint (f)

PD-Disk: 261

Bilder des Mal- und Animationspropgrammes DEGENIS III / Animationsdemo des Programmes DEGENIS III

PD-Disk: 262

Animationsdemo des Programmes DEGENIS III

PD-Disk: 263

ARCSHELL: Shell für ARC Programm BIORYTHM: 3 verschiedene Biorhythmusprogramme (s/w)
DYNAMIC RAM: Resetfeste Ram Disk mit freier Wahl für Laufwerkskennung / GTERM V.05: Grafik Terminal Emulation / NEC HELP: Converter von 8 Nadel- auf 24Nadelgrafik, konvertiert von 80DPI auf 90DPI und von 240DPI auf 180DPI / SPEAKTEX TOS: Sprachausgabeprogramm / DISKCOPYTOS: Kopierprogramm

PD-Disk: 264

RUNSCAPE DEMO: Bekanntes CYBER STUDIO Animations Demo. Eine Diskette verwandelt sich in eine Diskrakete und begibt sich auf eine abenteuerliche Reise durch Chips zum Atari 1040 ST.(f)

PD-Disk: 265

SAMANTHA FOX BILDER IM TN1 (F+S/W) FORMAT UND 2X SPECTRUM MIT 512 FARBEN(f) / STARRAY: Super Defender Spiel als PD-Demo. Nur der 4.Level spielbar. Mit Supergrafik (f) / ST RALLEY: Autorennprogramm für zwei Spieler. Sicht aus Vogel-perspektive. Als Knüller mit einem Streckeneditor zum Erstellen von eigenen Renn-strecken (f)

PD-Disk: 266

1ST TERMINAL V1.5: Super DFÜ Programm, Jetzt endlich Public Domain. Ein Muß für jeden DFÜ-Freak in seiner Sammlung.

PD-Disk: 267

Tutorial Disk:
Eine Diskette voll mit Textfiles über den ST mit vielen Tips & Tricks aus amerikanischen Mail-boxsystemen (Englischkenntnisse Voraussetzung).

PD-Disk: 268

WELLER TOOLS:ENTWICKLUNGSSYSTEM FÜR GFA-BASIC.Cross Reference Analyser für globale und lokale Variablen, sowie Übergabepa-rameter, Labels und Proceduren; findet Fehler und macht Ver-besserungsvorschläge. Außerdem noch zahlreiche Hilfen wie z.B. eine sehr kurze (kürzer geht es nicht mehr) Kalenderroutine zum Finden eines Wochentages durch Eingabe des Datums. (s/w)

PD-Disk: 269

DRITTE MONOCHROM DEMO VOM PROGRAMM DEGENIS III PLUS UND DEMOSHOW MIT BILDERN. NACH MÖGLICHKEIT MIT BLITTER STARTEN. (s/w)

PD-Disk: 270

FIND FILE: Findet Texte und Programme auch im Ordner. Besonders gedacht für eine oder mehrere Festplatten. Erlaubt auch die Ausgabe auf Drucker. / SETUP: 'Accessory Loader' er-möglicht beim Einschalten des Computers die Auswahl der be-nötigten ACC und Auto-Programme. Bis zu 42 verschiedene Acc's möglich - maximal 6 gleichzeitig und 21 Auto-Load Programme sind anwählbar. Passwortschutz mög-lich.

PD-Disk: 271

ST VISION CYBER STUDIO DEMO DISK: Enthält eine Reihe von CAD 3D Objektfiles (z.B. Schachbrett, Schachfiguren, Bakteriopharge), mehrere Degasbilder (PI1 & PI3) der Objekte aus verschiedenen Positionen (f&s/w) / FUNKTIONS-PLOTTER: Die Cyber Control Files und ein paar PI3 Demobilder des CAD 3D Funktionsplotters aus dieser Ausgabe von ST VISION (s/w)

ÄNDERUNG !! ÄNDERUNG !!

Die PD-Disketten von Nr. 234 bis 242, die in dieser Liste mit einem (a) versehen sind, wurden gegenüber unserer Liste aus Heft Nr.8 geringfügig geändert. Bitte vergessen Sie bei diesen Disketten bei Ihrer neuen Bestellung nicht das (a).

PD PD BESTELLUNGEN PD PD

Für Bestellungen aus unserer Public Domain Library ver-wenden Sie bitte unser Bestell-formular auf Seite 77. Einfach kopieren (oder ausschneiden), ausfüllen und an unsere Adresse schicken.

PD LISTE !!! PD LISTE !!! PD LISTE

Ab sofort ist eine komplette Liste unserer Public Domain Library für eine Schutzgebühr von DM 5.- erhältlich.

OMIKRON. Basic

NEU
3.0

Schneider/Steinmeier

PROGRAMMIEREN IN



DIE SPITZEN-BÜCHER ZUM NEUEN ATARI-BASIC

DAS GROSSE
3.0
BUCH

MERKMALE:
▶ Omikron-BASIC 3.0 – das neue Standard-BASIC für den ATARI ST – wird immer häufiger zur Erstellung von großen u. kleinen Programmen eingesetzt. ▶ Das Buch „Programmieren in Omikron-BASIC" zeigt an vielen Beispielen die Entwicklung von Programmen. Anhand zahlreicher dokumentierter Listings wird der Umgang mit den besonderen Elementen dieser BASIC-Version erläutert. ▶ In einem 1. Abschnitt werden wichtige Unter- u. Hilfsprogramme vorgestellt: Druckeranpassung, universelle Zahlensystemumwandlung, Feststellen der Existenz einer Diskettendatei, Programmierung grafischer Blockoperationen mit dem BITBLT-Befehl u.a.m. ▶ Ein weiteres Kapitel behandelt den Einsatz von GEM-Funktionen in Omikron-BASIC-Programmen: Der Umgang mit Fenstern, Dialogboxen, der Fileselectbox u.a.m. Auch die Verwendung der zum BASIC gehörenden GEMLIB wird behandelt. ▶ Um die Programmierung zu erleichtern, werden einige Hilfsprogramme gezeigt, die z. B. das Kopieren mehrerer Files vereinfachen oder eine Datei in DATA-Zeilen umwandeln. Auch ein Editor für Mauszeiger u. einige Füllmuster fehlen nicht. ▶ Die grafischen Fähigkeiten des Computers u. die entsprechenden Anweisungen des BASIC-Interpreters werden anhand der Entwicklung einer dreidimensionalen Grafik mit Rotation u. Projektion sowie einer Turtle-Grafik u. weiteren kleinen Beispielen demonstriert. ▶ 4 größere Anwendungen bieten die Gelegenheit, sich mit umfangreicheren Projekten vertraut zu machen. ▶ Für Schüler u. interessierte Laien sind einige Anwendungen aus dem mathematischen Bereich gedacht. ▶ Zur Abrundung u. Auflockerung enthält das Buch einige Spielprogramme.

INHALT:
▶ Druckeranpassung ▶ Feststellen der Existenz einer Datei ▶ Das Verwenden mehrerer Bildschirme ▶ Einbinden von Funktionen in laufende Programme ▶ GEM-Programmierung ▶ Arbeiten mit Fenstern, Dialogboxen u. Menüzeilen ▶ Punktgenaue Eingabe auf dem Bildschirm ▶ Komfortable Filenameneingabe mit Fileselect ▶ Programmierung der Alertboxen ▶ Hilfsprogramme ▶ Editor für Mauszeiger u. Füllmuster ▶ Kopieren von mehreren Files ▶ Dreidimensionale Darstellung von Funktionen ▶ Turtle-Grafik ▶ Adreßverwaltung ▶ Ermitteln von Mittelwerten, Varianz u. Standardabweichungen ▶ Integration nach Simpson ▶ Spiele

ca. 400 Seiten **DM 49,-**
Best.-Nr. B-411

Diskette mit allen abgedruckten Programmen **DM 39,-**
Best.-Nr. D-431

INHALT:
ATARI hat sich entschlossen, endlich eine wirklich leistungsfähige Programmiersprache mit den Rechnern der ST-Serie auszuliefern. Daß die Wahl gerade auf Omikron-BASIC fiel, ist kein Wunder, denn diese Sprache ist nicht nur besonders einfach zu erlernen, sondern stellt zugleich einen Leistungsumfang zur Verfügung, der selbst das Schreiben professioneller Anwendungen erlaubt. Um die über 200 Befehle mit ihren zahlreichen Parametern nutzen zu können, ist eine alphabetische Übersicht der Kommandos und ihrer Möglichkeiten unverzichtbar, und genau dies liefert „Kurz & Klar Omikron-BASIC 3.0".
Sie erfahren, mit welchen Anweisungen man Matrizen multipliziert, invertiert oder eine Determinante ermittelt, wie man Linien und Kreise zeichnet oder mit welchem Befehl man eine Alertbox auf den Bildschirm bringt. Außer der reinen Befehlsübersicht, die an sich schon eine enorme Hilfe bei der Programmentwicklung darstellt, geben die zahlreichen Anhänge Auskunft über die Bedeutung der Modi des BITBLT-Befehls, die ASCII-Zeichen des ST's oder die Zuordnung der Tasten zu den Scan-Codes der INKEY$-Funktion. Auch die VT52-Codes werden in einem Anhang behandelt.
Wenn man einen Befehl aus einem bestimmten Anwendungsgebiet sucht, hilft der nach Anwendungen geordnete Befehlsindex weiter. Dem Besitzer eines Compilers, der für das Erstellen eigenständiger Programme erforderlich ist, hilft ein Abschnitt über die Compilerdirektiven und andere Besonderheiten weiter.
Die neueste Auflage dieses praktischen Hardcover-gebundenen Nachschlagewerkes berücksichtigt selbstverständlich die neue Version 3.0 des Omikron-BASICs.

Über 200 Seiten **DM 29,-**
Best.-Nr. B-412

MERKMALE:
▶ Omikron-BASIC 3.0 ist der neue BASIC-Standard für den ATARI ST. Das vielfach bewährte „große Omikron-BASIC 3.0-Buch" gibt es nun in einer neuen Auflage, die alle Neuheiten berücksichtigt. ▶ Das Buch stellt einen leicht verständlichen Einstieg für den Anfänger in die Programmierung einer der leistungsfähigsten Sprachen für den ATARI ST dar. ▶ Jeder, der sich ernsthaft mit den Möglichkeiten dieser Programmiersprache beschäftigen möchte, benötigt dieses fundierte Lehrbuch. Aber auch der Umsteiger von einem anderen BASIC-Dialekt findet hier alle notwendigen Informationen, um mit Omikron-BASIC optimal arbeiten zu können. ▶ Dem Einsteiger bietet „Das große Omikron-BASIC 3.0-Buch" eine systematische und leicht verständliche Einführung, die von den Schleifen- und Programmstrukturen über die unterschiedlichen Variablentypen und die Arbeit mit Feldern bis zu den numerischen und Stringfunktionen reicht. Weiterhin findet der Leser Hinweise zum Umgang mit Unterprogrammen und Prozeduren. Aufbauend auf diesen Teil ist die Programmierung der Multitasking-Fähigkeiten anhand eines Drucker-Spoolers sowie der Einsatz von die Arbeit erleichternden abstrakten Datentypen erklärt. Weitere Abschnitte beschäftigen sich mit Dateien sowie mit der Programmierung von Grafik und Betriebssystemfunktionen. Auf diese Weise wird dem Neuling vom ersten Einzeller bis zu komplexen Programmen die Arbeit mit diesem komfortablen BASIC-Dialekt nahegebracht. ▶ Viele Beispielprogramme, die teilweise, wie etwa ein Fakturierungsprogramm, explizit entwickelt werden, runden das Buch ab. Damit die einzelnen Programme verständlicher werden, sind sie, wo nötig, durch Ablaufdiagramme ergänzt. Um nicht alle Listings abtippen zu müssen, liegt dem Buch eine Diskette mit allen Programmen bei. ▶ Aber auch, wenn man BASIC bereits beherrscht, ist das Buch durch seine zahlreichen Anhänge, die unter anderem eine ASCII-Tabelle, eine Übersicht der Füllmuster und BITBLT-Modi sowie ein Verzeichnis der VT52-Codes und einen Index enthalten, als Nachschlagewerk wertvoll. Zu diesem Zweck wurde auch eine vollständige alphabetisch sortierte Kurzübersicht der Befehle integriert.

INHALT:
▶ Erklärung der Schleifen- und Programmstrukturen – *Primzahlenberechnung – Zahlenraten* ▶ Variablentypen und Arrays – *Sieb des Eratosthenes – Adreßeingabe* ▶ Numerische und Stringfunktionen – *Alle trigonometrische Funktionen wie Sinus, Cosinus etc. – Die Zufallsfunktion* ▶ Unterprogramme und Prozeduren – *Rekursive Prozeduraufrufe – Suche des Ausgangs aus einem Labyrinth* ▶ Grafikprogrammierung – *Grafische Grundelemente wie Linie, Kreis, Rechteck – Blockoperationen – Flimmerfreie Animation durch Einsatz mehrerer Bildschirme – Erzeugen eines Balkendiagramms* ▶ Multitasking in Omikron-BASIC – *Druckerspooler* ▶ Programmierung von Abstrakten Datentypen – *Die Datenstruktur „Schlange" – Verkettete Listen* ▶ Dateiverwaltung – *Programmierung von sequentiellen Dateien – Arbeiten mit Random-Access-Dateien* ▶ Programmprojekt Fakturierung – *Ausführliche Entwicklung eines Programms auf ca. 30 Seiten* ▶ Betriebssystemprogrammierung – *Einsatz von Alertboxen und der Fileselectbox – Benutzen von Pulldown-Menüs, Fenstern und Dialogboxen – Programmierung einer Druckeranpassung in BASIC* ▶ Programmentwicklung und Debugging – *Fehlersuche und -beseitigung* ▶ Sammlung von Beispielprogrammen – *Ausgabe eines Diskettenverzeichnisses – Backup-Programm für die Harddisk – Turtle-Grafik in Omikron-BASIC – Adreßverwaltung* ▶ Alphabetische Befehlsübersicht


Hardcover über 400 Seiten einschl. Programm-Diskette **DM 59,–**
Best.-Nr. B-413

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

BESTELL-COUPON

an Heim-Verlag
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt

Ich bestelle: ______St. Das große OMIKRON-BASIC-BUCH (incl. Programm-Diskette) á DM 59,-
______St. Programmieren in OMIKRON-BASIC á DM 49,-
______St. PROGRAMMDISKETTE zum Buch á DM 39,-
______St. Kurz & Klar Nachschlagewerk OMIKRON-BASIC á DM 29,-

zzgl. DM 5,- Versandkosten (unabhängig von bestellter Stückzahl)
per Nachnahme ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

Name, Vorname ______________________

Straße, Hausnr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

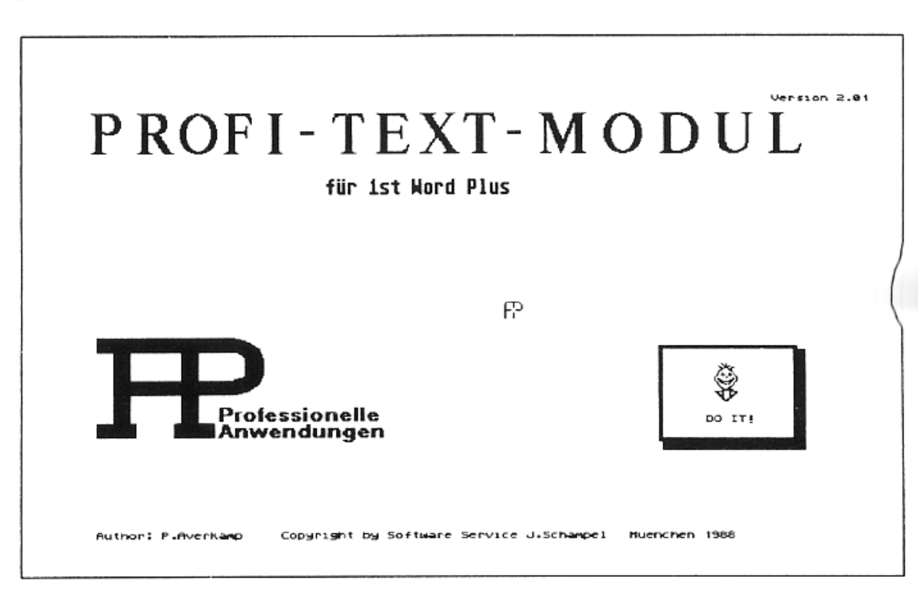
Benutzen Sie auch die in ST COMPUTER vorhandene Bestellkarte.

Heim Verlag
Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51 - 5 60 57

SCHWEIZ
DataTrade AG
Langstr. 94
CH-8021 Zürich

PROFI-TEXT-MODUL

Eine Erweiterung zu 1st Word Plus für Vielschreiber !



Gehören Sie auch zu den Anhängern von 1st Word Plus und wünschen sich ein bißchen mehr Professionalität ? Dann sollten Sie sich das PROFI-TEXT MODUL einmal näher ansehen. Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um eine Art Modul, das an das Hauptprogramm 1st Word Plus angehängt wird.

Das PROFI-TEXT-MODUL ist einfach zu installieren. Zuerst sollten Sie sich eine Arbeitskopie mit dem PROFI-TEXT MODUL und 1st Word Plus erstellen. Auf der Arbeitsdiskette sollte sich auch das Programm MAGIC.TOS befinden, das als erstes gestartet werden muß. Es schreibt nämlich die Tastenkombinationen in die Resource Datei von 1st Word Plus, damit diese in den Pulldownmenüs erscheinen. Zusätzlich werden noch einige Alert-Boxen hinzugefügt.

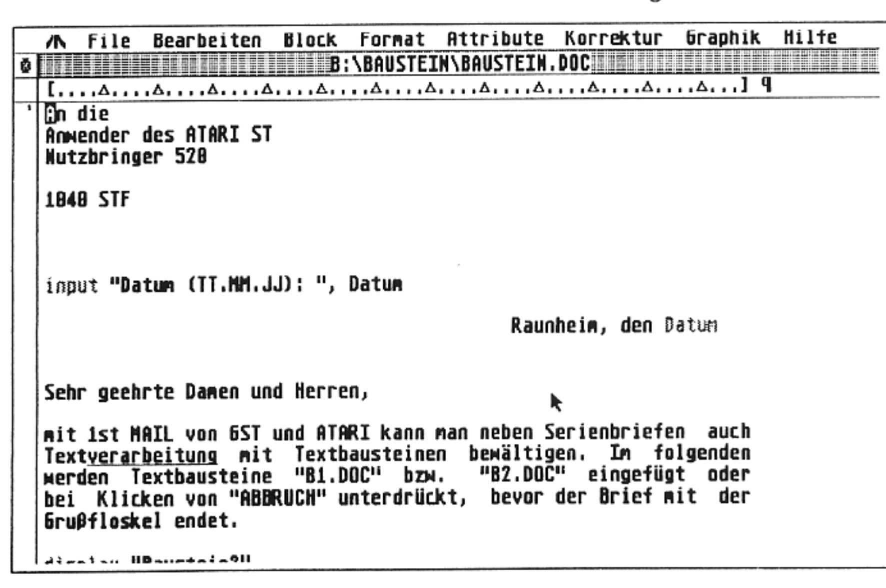
Um das PROFI-TEXT-MODUL zu aktivieren, muß das Programm PROMDUL.PRG gestartet werden. Sobald das Programmlogo erschienen ist (siehe Bild oben rechts), wird 1st Word Plus durch Drücken der RETURN Taste geladen und gestartet. Das Aussehen von 1st Word Plus hat sich auf den ersten Blick eigentlich nicht verändert. Die Bedienung ist aber wesentlich komfortabler geworden. So ist es z.B. möglich, in der File-Select Box durch Drücken der CTRL-Taste und eine der oberen Zifferntasten bequem die File-Extender zu selektieren.

Dabei sind folgende Möglichkeiten gegeben:

DOC, BAK, 1_0, 075, MAN, TXT, ASC, BRF, CFG, *.*.

Diese Funktion ist besonders hilfreich beim Löschen von Backup-Files (.BAK). Wollen Sie ein anderes Laufwerk auswählen, so betätigen Sie CTRL und denjenigen Buchstaben, der der Kennung des Laufwerks im Desktop entspricht (Laufwerk A, B ..... usw.). Leider war es bei der mir vorliegenden Version nicht möglich, andere Laufwerke als A und B zu selektieren. Besonders positiv aufgefallen ist, daß man, ohne ein einziges mal in die Menüzeile zu gehen, eine Datei öffnen, abspeichern und drucken kann.

Auch Formatkorrekturen nach Probeausdrucken sind jetzt wesentlich vereinfacht, schneller und komfortabler ausgeführt.



Mit der Taste Control und "/" kann das aktuelle Fenster ohne rechten und unteren Rand auf volle Größe selektiert werden. Somit ist es möglich, fast den ganzen Bildschirm zur Textbearbeitung zu nutzen.

Öffnen Sie eine Datei mit 'O' (bzw. CTRL-+ auf numerischer Tastatur) und betätigen Sie nach Erscheinen des Textes die Tasten CTRL-+ auf der normalen Tastatur. Sofort können Sie dann die Formatwerte korrigieren, mit RETURN bestätigen und mit CTRL-S erneut abspeichern. Wollen Sie anschließend die Datei ausdrucken, müssen Sie einfach die Taste 'P' und anschließend zweimal RETURN drücken.

Versuchen Sie das einaml mit 1st Word Plus ohne das Modul, so werden Sie feststellen, wie umständlich 1st Word Plus zu bedienen ist. Auch das Anlegen von neuen Ordnern innerhalb des Programms ist jetzt möglich.

Besonders gefallen hat mir die schnellere Textbewegung beim Blättern und Springen im Text. Mit der Taste CTRL und den Cursortasten ist es nun möglich, auch seitenweise zu blättern. Das Betätigen der Clr-Home Taste bewirkt ein Springen zum Textanfang. Auch während des Markierens längerer Blöcke mit CTRL-B und CTRL-K, können Sie diese Funktion verwenden, ohne daß die Markierung aufgehoben wird.

Hat es Sie auch immer gestört, daß der Griff zur Maus beim Eingeben der Sonderzeichen nicht verhindert werden konnte? Mit dem PROFI-TEXT-MODUL können die Sonderzeichen jetzt über die Tastatur erreicht werden. Leider ist es etwas schwierig, das entsprechende Sonderzeichen auf der Tastatur zu finden. So bleibt es oft nicht aus, daß man erst nach dem Zeichen suchen muß, obwohl das Handbuch hier etwas anderes sagt.

Es war mir manchmal wirklich nicht möglich, das entsprechende Sonderzeichen auf Anhieb zu finden. Hier scheint mir der Griff zur Maus das kleinere Übel zu sein.

Dafür wird auf der Diskette ein besonderer Zeichensatz mitgeliefert, der auch gehobenen Ansprüchen gerecht werden dürfte. In dem File PROMODUL.FNT sind einige mathematische und naturwissenschaftliche Symbole vorhanden. Da auch ein kompletter Atari SLM804 Treiber auf der Diskette vorhanden ist, ist es möglich, die vom PROFI-TEXT-MODUL zur Verfügung gestellten Sonderzeichen auf einem Atari Laserdrucker auszugeben.

Für den Canon Laserdrucker wird von dem Autor ein Druckertreiber für DM 250,-- angeboten.

Für Besitzer von Laserdrucker interessant ist auch die Möglichkeit, die Dokumente 1 bis 1.5 zeilig auszudrucken, sogar eine gemischte Zeilenschaltung jetzt möglich ist.

Das PROFI-TEXT-MODUL bietet aber noch einige andere Features, die ich hier kurz erwähnen möchte. Obwohl sie im Heimbereich zwar recht selten zur Anwendung kommen werden, so sind sie dennoch recht nützlich.

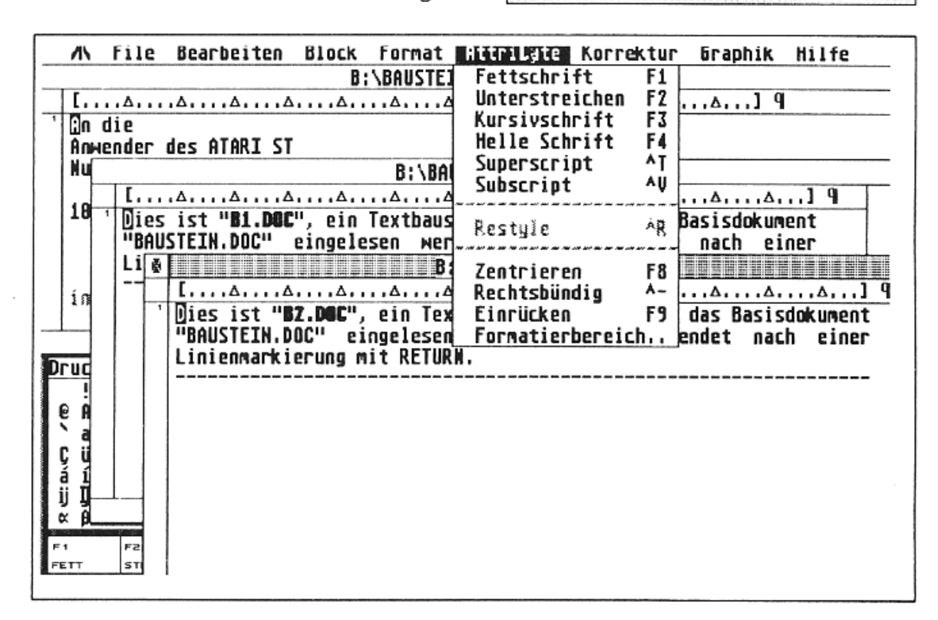
Da wäre z.B. die Möglichkeit, Zeichen wie auf einer Schreibmaschine zu überdrucken. Dadurch ist man in der Lage Zeichen zu erstellen, die man bisher nur mit Schreibmaschinen erzeugen konnte.

Desweiteren können bis zu vier Tastaturkombinationen für die optimale Fensterposition gespeichert werden. Um auch das Umschalten zwischen den Fenstern zu vereinfachen ist es möglich, mit CTRL-Tab jeweils das nächste Fenster zu aktivieren, ohne zur Maus greifen zu müssen.

Bei dem PROFI-TEXT-MODUL handelt es sich um ein gut durchdachtes und ausgereiftes Softwareprodukt. Die mir vorliegende Version konnte mich mit seinen Leistungsmerkmalen überzeugen. Obwohl die Verwendung von Accessories zu Systemabstürzen führen kann, kann ich die mir vorliegende Version guten Gewissens weiterempfehlen. hp

Profi-Text-Modul

Software Service
J. Schampel
Landsbergerstr. 87
8000 München 2
Tel.: 089/5021265



Mit der Control Taste und den Tasten auf der rechten Zifferntastatur lassen sich die Fenster sehr leicht positionieren. (CTRL+3 wie oben im Bild).

WORDPERFECT V 4.1

Das bekannte PC-Textverarbeitungsprogramm auf dem ST : Fluch oder Segen ?

WordPerfect ist DAS Textverarbeitungsprogramm in der IBM-kompatiblen Computerwelt schlechthin. Jeder kennt es und viele benutzen es auf ihrem PC regelmäßig. Die Umsetzung dieses Programmes auf den ST wurde lange Zeit mit Spannung erwartet. Als es dann endlich soweit war und 1988 WordPerfect in der Version 4.1 für den ST erschien, wurde schnell klar, daß die Meinungen über dieses Programm sehr weit auseinandergehen werden.

Die einen waren froh endlich ein luxuriöses, vielfältiges Textverarbeitungsprogramm für den ST gefunden zu haben, bei dem alle Befehle über Tastenkombinationen aufgerufen werden können, während die anderen über häufige Systemabstürze und zu langsame Verarbeitung klagten.

Ist WordPerfect nun auch auf dem ST das perfekte Textverarbeitungsprogramm oder nicht ? Wir haben für Sie die Version 4.1 getestet und wollen Ihnen hier unsere Eindrücke schildern.

Do you speak English ?

Bisher ist nur eine englische Version von WordPerfect für den ST erhältlich. Dies ist natürlich ein großer Nachteil gerade für ein Textverarbeitungsprogramm wie WordPerfect. Denn wem nutzt hier in Deutschland schon ein englisches Lexikon und ein englischer Spell Checker ? Von den Unterschieden zwischen deutscher und amerikanischer ST Tastaturbelegung mal ganz zu schweigen.

Doch hier wird bald für Abhilfe gesorgt sein. Ende April soll WordPerfect V.4.1 auch in einer deutschen Version für den ST erhältlich sein.

Wo Licht ist ...

WordPerfect kommt in einem großen blauen Schuber, der die sechs Programmdisketten, das Handbuch, eine Befehlsübersicht sowie Aufkleber für die Tastatur beinhaltet. Das weit über 500 Seiten umfassende Handbuch ist von der edelsten Sorte - Mehrfarbdruck auf Glanzpapier. Es ist in einem praktischen Ringbuchordner untergebracht, so daß einem auch nach häufiger Benutzung nicht gleich die einzelnen Blätter entgegenfallen. Und das ist auch gut so, denn auf das Handbuch wird man bei WordPerfect am Anfang sehr häufig zurückgreifen müssen.

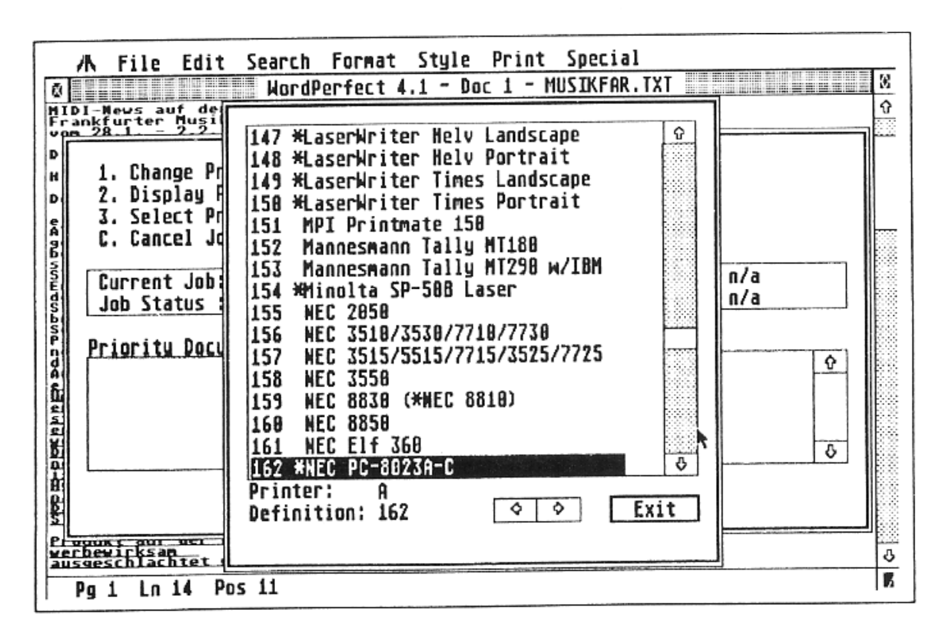


BILD 2: Die Auswahl an Druckertreibern für WordPerfect ist groß.

Auf den sechs Disketten befinden sich außer dem Programm selbst noch ca. 190 Druckertreiber, ein 115.000 Worte umfassendes Lexikon, ein Thesaurus, der 10.000 Worte enthält, deren Synonyme man sich am Bildschirm anzeigen lassen kann und umfangreiche Übungsdateien.

Egal wie kritisch man gegenüber WordPerfect eingestellt ist, eine Tatsache wird wohl jeder diesem Programm zugestehen, der sich dieses Programm näher angeschaut hat: Kein anderes Textverarbeitungsprogramm verfügt wohl über derart umfangreiche Funktionen und Möglichkeiten wie WordPerfect.

Hier findet man wirklich alle Features, die man bei anderen Programmen leider nur allzuoft schmerzlich vermißt hat. Ob man mit Makros arbeiten will, Text mehrspaltig aufbereiten will oder komplizierte mathemathische Formeln in Texten verwenden möchte. Mit Word Perfect ist dies alles kein Problem. Selbstverständlich kann man innerhalb der Makros auch alle WordPerfect-Befehle verwenden. Außerdem können Makros miteinander verkettet werden.

Eine der großen Stärken des Programmes ist die Merge-Funktion. Es stehen über 13 Merge-Befehle zur Verfügung um Dateien zu verketten. Dadurch wird die Serienbrieferstellung oder das häufige Ausfüllen von

Formularen zum Kinderspiel. WordPerfect Dateien sind natürlich auch untereinander kompatibel. Sie können von Computer zu Computer, egal ob PC oder ST, übertragen werden, entweder per Diskette, direkt oder via Modem.

Über eines sollte sich der Anwender aber von vorneherein im klaren sein. WordPerfect ist ein sehr komplexes Programm, mit dem man sich eine ganze Weile intensiv beschäftigen muß, bevor man es auch nur annähernd beherrscht. Ein genaues Studium des Handbuches und das Abarbeiten der dort enthaltenen Übungen sind eigentlich unerläßlich, um einen gewissen Einblick in das Programm zu erhalten.

... ist bekanntlich auch Schatten

Wo Licht ist, da ist bekanntlich auch Schatten. Was für ST Programme recht häufig gilt, findet leider auch bei Word Perfect eine Bestätigung. Geschwindigkeit ist nicht gerade eine der Stärken von WordPerfect auf dem ST. Das Scrollen des Textes, der im Grafikmodus aufbereitet wird, ist langsamer als bei 1st Word Plus und das Durchsuchen einer Datei nach einem bestimmten String dauert erschreckend lange. Darüber ließe sich ja vielleicht noch hinweg sehen, obwohl man da als ST Besitzer eigentlich schon wesentlich besseres, oder sollte ich eher sagen, schnelleres, gewohnt ist.

Viel schwerer hingegen fällt ins Gewicht, daß das Programm noch einige Fehler zu enthalten scheint. Während unseres Testes ist es uns mehr als einmal passiert, daß sich WordPerfect aufgehängt hat, ohne daß man behaupten könnte, daß wir es besonders darauf angelegt hätten. Das Programm scheint in mancher Hinsicht noch nicht vollkommen ausgereift zu sein. So kann es zum Beispiel nach dem zeilenweisen Löschen passieren, daß Wortfetzen des soeben gelöschten Textes auf wundersame Weise wieder sichtbar werden.

Auch auf falsche Pfadnamen bzw. falsch eingelegte Disketten reagiert WordPerfect zuweilen äußerst empfindlich. Als ich beim Ausdrucken einer Datei anstelle der Print-Diskette den Spell-Checker im Laufwerk hatte, färbte sich nach Eingabe des Pfadnamens der Bildschirm meines Farbmonitors rot und eine Reihe schwarzer Bomben machte mich auf den verhängnisvollen Fehler aufmerksam.

Was bleibt ?

WordPerfect kostet DM 900.- für den ST. Bei solch einem für ST Verhältnisse stolzen Preis sollte man eigentlich erwarten können, daß man ein ausgereiftes, fehlerfreies Programm erhält. Gerade wo die Konkurrenz auf dem Textverarbeitungssektor beim ST so groß ist, wird WordPerfect in dieser Form einen sehr schweren Stand haben.

Da wird mancher Anwender wohl auf ein paar der komfortablen Funktionen verzichten und sich eher ein billiges, aber dafür bewährteres und absturzsichereres Programm kaufen. Wer sich ein Textverarbeitungsprogramm kauft, um alle paar Wochen mal ein Briefchen zu schreiben, der benötigt dazu sicherlich auch kein Programm vom Kaliber eines WordPerfects.

WordPerfect bietet aber für den professionellen Einsatz eine bisher unerreichte Funktionsvielfalt im Bereich Textverarbeitung. Gerade die Verwendung von Laserdruckern wird bei diesem Programm hervorragend unterstützt. Seine volle Stärke kann WordPerfect erst beim täglichen Einsatz zeigen. Da ist es wirklich schade, daß die zur Zeit vorliegende Version noch einige Schwächen zeigt. Man darf auf die deutsche Version, die übrigens für DM 200.- im Updateverfahren erhältlich sein wird, gespannt sein. mts

WordPerfect
Software GmbH
Frankfurter Str. 33
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481722

BILD 4: WordPerfect kann Text natürlich auch mehrspaltig darstellen. Dies ist eine Option, die man bei vielen anderen Programmen vergeblich sucht.

REVOLVER

Ein Switcher der mehr kann

Mit immer größer werdendem RAM ergeben sich immer interessantere Möglichkeiten diesen schnellen Speicher zu nutzen. Eine Möglichkeit ist die Installation einer RAM-Disk, was auch den Schreib-Leseköpfen der Floppy zu Gute kommt, und schneller als eine Festplatte ist sie außerdem noch.

Eine sinnvolle Anwendung um auch das letzte Bit an Speicherplatz zu verwenden, ist ein Programm namens Revolver.

Revolver teilt den Rechner in zwei bis acht verschiedene Partitionen auf, jede Partition entspricht quasi einem einzelnen unabhängigen ST. Jede Partition kann einzeln gebootet werden, so ist es möglich, in jeder Partition andere Accessories zu verwenden. Auch kann in jeder Partition die Bildschirm-Auflösung einzeln eingestellt werden. Eine Verbindung zum Datenaustausch zwischen den Partitionen besteht über eine integrierte resetfeste Ramdisk, bei der der Laufwerksname und die Größe frei eingestellt werden können.

Integriert sind außerdem noch ein BootManager, ein resetfester Druckerspooler, eine Snapshot-Funktion mit der es möglich ist, den Bildschirminhalt im Neochrom-Format auf einem beliebigen Laufwerk abzuspeichern, ein Folder Fix mit dem das 40 Ordnerproblem bei den älteren TOS Versionen gelöst wird und ein Disk-Kommandopuffer, der den Zugriff auf Diskette und Festplatte beschleunigt.

Das Umschalten zwischen den einzelnen Partitionen kann durch Drücken der Tasten Control, Shift links, Alternate oder durch Alternate-Shift links, in dem dann jede Partition einzeln angewählt werden kann, geschehen. Das Umschalten dauert ca. zwei Sekunden.

Die Größe der Partitionen kann individuell eingestellt werden, die minimale Größe beträgt 128 KB. In dieser Partition ist es auf Grund ihrer Größe nicht möglich, mit GEM zu arbeiten, da dieses alleine mehr als 128 KB benötigt. Hier stellt Revolver einen eigenen kleinen CLI zur Verfügung, dessen einzige Möglichkeit darin besteht, ein Programm zu starten oder den Ordner zu wechseln. Der Sinn einer solchen Minimal-Partition liegt z.B. darin, einen Rollout vorzunehmen, d.h. der gesamte Speicherinhalt einer anderen Partition wird in komprimierter Form gespeichert.

Durch Switch kann in jede Partition umgeschaltet werden, mit Copy kann der Inhalt einer bestehenden Partition in eine andere Partition erfolgen, die mindestens so groß sein muß wie die Quell-Partition. Dies ist eine sehr schnelle Möglichkeit um eine Partition zu installieren. Um sich den Bildschirm einer anderen Partition anzusehen, muß nicht extra in diese umgeschaltet werden, sondern es wird die Funktion 'Ansehen' aufgerufen.

Mit Rollin/Rollout kann der gesamte Speicher einer Partition in komprimierter Form gespeichert bzw. geladen werden. Für kritische Programme die häufig abstürzen, kann man sich eine Rollout Alarmuhr stellen, die daran erinnert, daß es Zeit ist die Arbeit zu speichern.

Was sonst im GEM oder im Kontrollfeld erledigt wird, kann auch in Revolver erledigt werden und sogar noch mehr. Eine sehr nützliche Funktion ist der Kalt- oder Warmstart aus Revolver heraus. Damit entfällt das lästige Ein- und Ausschalten des Rechners, wodurch auch die elektronischen Bauteile geschont werden. Für Anwender die ihrem kleinen "elektronischen Haustier mit dem langen Schwanz" nicht soviel Auslauf auf dem Schreibtisch gönnen, kann eine Mausbeschleunigung im Faktor 2 bis 8, linear oder proportional, eingestellt werden. Die Diskettenfunktionen wurden ebenfalls stark erweitert, so sind in Revolver viele Funktionen des neuen TOS schon implementiert.

Im Lieferumfang ist ferner noch ein Programm enthalten, das die Softwareuhren der einzelnen Partitionen einstellt, da die Softwareuhr beim "Einfrieren" einer Partition natürlich auch stehenbleibt.

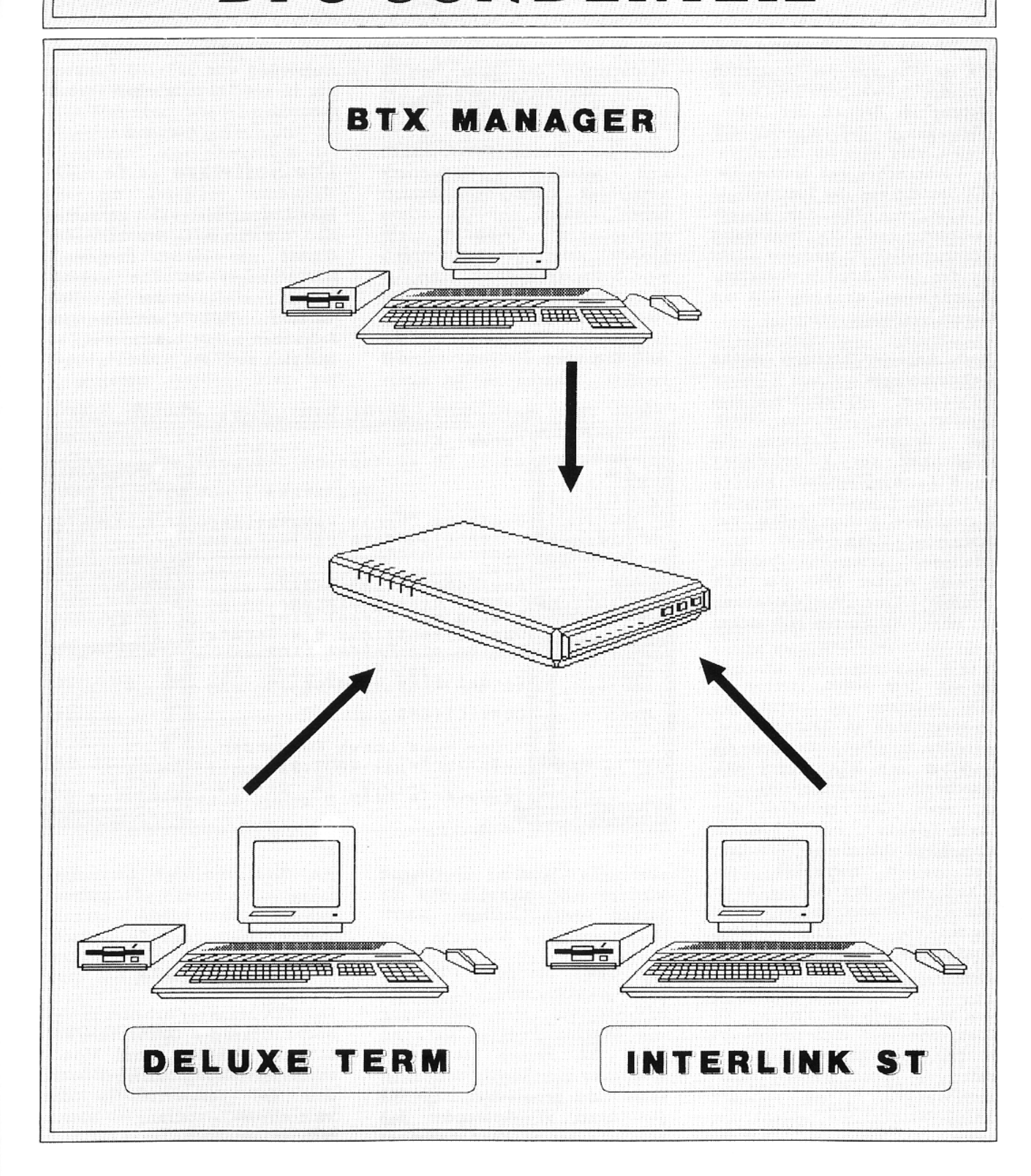
Beim Arbeiten mit Revolver gab es auf einem MEGA ST 4 mit TOS 1.2 keinerlei Schwierigkeiten. Die sonst so beliebten Abstürze mit Bombeneinschlag blieben aus.

Durch die Vielfalt der Funktionen ist Revolver auch als eine Ergänzung zum GEM zu sehen, die keinen Accessory-Eintrag belegt und jederzeit verfügbar ist. Revolver kostet DM 129.- und wird auf einer einseitigen, nicht kopiergeschützten Diskette in einem Pappschuber mit 32-seitigem deutschen Handbuch geliefert. Mindestkonfiguration: 1MB RAM, ROM-TOS, einseitiges Diskettenlaufwerk. jk

Revolver

BELA Computer GmbH
Unterortstraße 23-25
6236 Eschborn

ST VISION DFÜ-SONDERTEIL



BTX-MANAGER V 3.02

Eine neue Welt der Telekommunikation durch BTX Wir stellen die dazu nötige Software vor

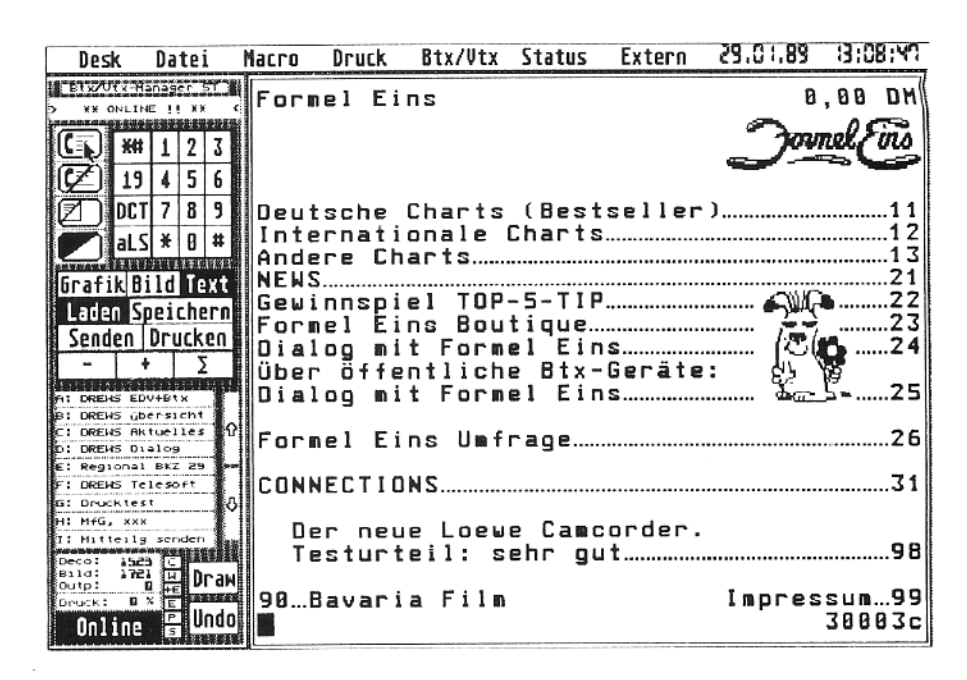
BTX ist eine von der Deutschen Bundespost bereitgestellte Dienstleistung im Bereich der Datenübertragung, die sowohl für Firmen, aber eher für den privaten Verbraucher von Nutzen ist. BTX besteht aus der Leitzentrale in Ulm, die für den Datentransport und die Steuerung verantwortlich ist und vor allem aus den über 3.500 kommerziellen Anbietern, ohne die BTX ein 'leeres' Netzwerk wäre.

Diese Anbieter besitzen eigene Rechneranlagen, um dem Verbraucher möglichst viel Komfort zu bieten, so bieten zum Beispiel Banken die Möglichkeit zur Kontoführung per BTX an, Flugpläne können aufgelistet werden, aktuelle Börsenkurse stehen sofort zur Verfügung. Ein sehr ausgefallenes Anwendungsbeispiel ist seit Winter 1988 per BTX abrufbar: Eine Weindatenbank mit über 2000 Sorten läßt sicher keine Wünsche offen.

Um an dem regen Treiben in BTX teilzunehmen, wird ein gewisses Maß an Technik bzw. Software benötigt. Die Post als Betreiber von BTX, bietet entsprechende Komplettlösungen an, etwa das MultiTel, ein Luxus-Telefon mit kleinem Bildschirm und kleiner Tastatur. Wer seinen Fernseher zum BTXen verwenden möchte, kann sich BTX-Decoder kaufen, diese werden von den Firmen Saba, Nordmende und Telefunken angeboten.

Nun wäre noch das Problem zu lösen, wie man sich überhaupt in BTX einwählt. Auch hier bietet die Post wieder Komplettlösungen an, die DBT03-Postbox. Sie besteht aus einem Modem und sendet automatisch die zum Betrieb nötige Softwarekennung an das BTX-System.

Wer auf diesen kostspieligen und posteigenen Gerätepark verzichten kann, dem genügt neben seinem ohnehin schon vorhandenen Computer ein Modem oder Akustikkoppler, eine Softwarekennung (eine Art Personalausweis für das BTX-System) und ein BTX-Programm. Ein solches Programm hat die Aufgabe, den Datenstrom, der über das Modem übertragen wird, zu entschlüsseln und die Farben sowie Grafiken darzustellen.



Der CEPT Standard für BTX sieht nämlich vor, daß jedes BTX-Endgerät eine Auflösung von 480x240 Punkten hat und dabei 32 Farben aus 4096 möglichen gleichzeitig darstellen kann. Und genau hier liegt für den Atari ST Anwender das Problem: Der ST kann bei einer Auflösung von 320x200 Punkten nur 16 aus 512 möglichen Farben darstellen.

Die Software

Eine Lösung bietet seit geraumer Zeit die Firma Drews EDV+Btx GmbH mit ihrem Programm BTX-Manager an. Die wesentlichen Funktionen der aktuellen Version 3.02 werden im folgenden näher beschrieben, so daß sich auch ein BTX-Einsteiger ein Bild von der Leistungsfähigkeit dieses Programmpaketes machen kann.

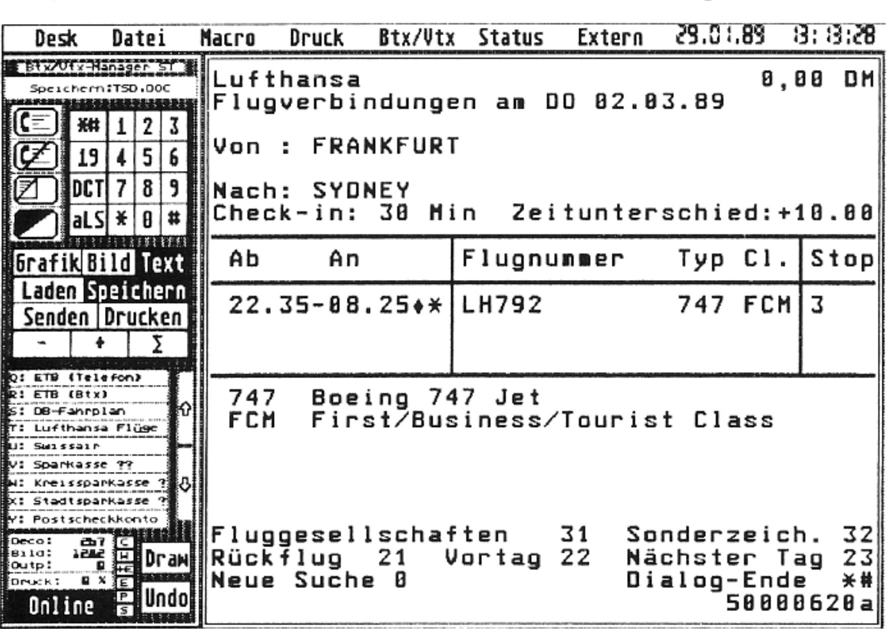
Die Darstellung

Der BTX-Manager arbeitet in der hochauflösenden Grafikstufe mit 640x400 Punkten und Monochromdarstellung. Hierbei werden die Farbwerte in die Monochromdarstellung umgerechnet, Probleme gibt es nur

bei ausgefallenen Grafiken. Wichtig ist auch, das die Darstellung in den richtigen Proportionen und Verzerrungsfrei geschieht, bis auf die Farbwerte entspricht das Bild des BTX-Manager dem Originalbild.

Kontaktfreudig

Seine Vielseitigkeit beweist der BTX-Manager wieder bei den Anschlußmöglichkeiten an die Peripherie. Zum Anschluß des Atari ST an die DBT03-Postbox ist ein Interface erhältlich, welches die Signale der RS232-Schnittstelle in die 7-polige Post(ab)norm ermöglicht. Die Software unterstützt den Anschluß von Hayes-kompatiblen Modems, Akustikkoppler und externe Dekoder. Texte können auf dem Drucker ausgegeben werden oder auf



Diskette automatisch gespeichert werden. Für den internationalen Einsatz sind drei weitere Normen implementiert: Videotext Schweiz, Videotext Luxemburg und Teletel Frankreich.

Bedienung

Da der BTX-Manager voll unter GEM läuft, bietet sich dem Anwender ein Optimum an Komfort, der sich durch die folgende Programmoption noch erhöhen läßt. Für den täglichen Einsatz des Programmes können Macros erstellt werden, mit deren Hilfe sich die zur Anwahl eines Systems nötigen Befehle auf einen Tastendruck beschränken. Um aus Formel Eins die aktuellen Charts abzurufen, sind einige Schritte von Seiten des Anwenders nötig: System anwählen: *Formel Eins#, Auswählen der Menüpunkte, Abspeichern des Textes, Verlassen des Systems.

Mit Hilfe einer Macrodefinition kann dieser Vorgang auf einen Knopfdruck beschränkt werden. An dieser Stelle sei bemerkt, daß keine der von der Post anbotenen Komplettlösungen die bisher beschriebenen Funktionen aufweist.

Durch eine Programmschnittstelle ist es möglich, weitere Programme zu Starten ohne das der BTX-Manager oder gar das BTX-System verlassen werden muß. Als Anwendungsgebiet sei hier das Erstellen von kurzen Texten genannt, die bei verlassen des Texteditors über eine Datei in das BTX-System geschickt werden können.

Die zur Bedienung von BTX nötigen Sondertasten sind über den abgesetzten Ziffernblock erreichbar oder können direkt am Bildschirm angeklickt werden. Auch die Auswahl einzelner Menüpunkte von Anbietersystemen können mit der Maus durch direktes Anklicken ausgewählt werden. BTX-Manager erkennt die Stelle automatisch und schickt die Ziffernfolge an das System, wer also keine Text zu schreiben hat, kann nur mit der Maus bewaffnet durch BTX bummeln.

Das Handbuch

Passend zu dem hohen Niveau des Programmes ist auch das A5 Handbuch mit 150 Seiten und Stichwortregister besonders zu loben. Die umfangreichen Anschlußmöglichkeiten des Atari ST an Dekoder und Modems sind durch Grafiken anschaulich dargestellt, alle Menüpunkte werden auf über 90 Seiten ausführlich erklärt. BTX-Neulinge werden durch gute Erklärungen mit den Möglichkeiten des BTX-Managers und der Installation des Systems vertraut gemacht. Für Profis finden sich technische Informationen über Pinbelegungen der Interfaces und Verbindungskabel im technischen Anhang.

Im Lieferumfang enthalten ist das schon erwähnte Handbuch, sowie natürlich eine Programmdiskette. Zusätzlich dazu gibt es ein Interface zum Anschluß des Atari ST an die DBT03-Postbox, diese Version ist für DM 428,-- erhältlich. Die Standardversion zum Anschluß an Akustikkoppler kostet nur noch DM 328,--.

Das Preis/Leistungsverhältnis bekommt hierbei die Note sehr gut, denn bei BTX-Manager handelt es sich um eines der wenigen Programme für den Atari ST die a) nicht abstürzen und b) ein vorbildliches Handbuch besitzen. kuw

Drews EDV+Btx GmbH
Bergheimerstraße 134b
6900 Heidelberg
Tel. 06221/29900

DELUXE TERM 2.5

Ein Terminalprogramm in Luxusausführung für den Atari ST

DeluxeTerm setzte schon in den ersten Versionen neue Maßstäbe in einem Bereich, der sonst von deutschen Programmen eher vernachlässigt wird: Terminal-software.

Durch eine konsequente Ausnutzung der GEM-Oberfläche des Atari ST und eine Vielzahl von Funktionen und Parametern konnte DeluxeTerm schon damals leicht mit allen ähnlichen Produkten (vor allem amerikanischer Herkunft) Schritt halten. Seit geraumer Zeit liegt DeluxeTerm in der Version 2.5 vor, die gegenüber der Version 2.0 zahlreiche Erweiterungen bietet.

Oberflächlich betrachtet

Die augenfälligste Verbesserung betrifft die GEM-Oberfläche: Die Menuleiste klappt nun ohne Verzögerung oder gar ein Anklicken herunter; somit ist die - sehr sinnvolle, aber leider nicht oft anzutreffende - Möglichkeit, auf die Menus ohne Verlassen des Online-Modus zuzugreifen, endlich vernünftig nutzbar. Auch sonst kommt die Maus mehr als bei anderen Terminalprogrammen zum Einsatz.

Sie kann einerseits in Verbindung mit SHIFT und ALTERNATE zum Positionieren des Cursors innerhalb der VT52 und VT100-Emulation verwendet werden, andererseits auch zum direkten Senden auf dem Bildschirm sichtbarer Worte (wobei DeluxeTerm wahlweise ein CR, ein Space oder garnichts an das Wort anhängt). Diese Option ist sehr sinnvoll zur Bedienung menugesteuerter Mailboxen: Man klickt einfach auf den entsprechenden Befehl auf dem Bildschirm - et voila. Es sind keine Eingaben über die Tastatur mehr nötig.

MIDI - auch mal ganz unmusikalisch

Die MIDI-Schnittstelle(n) des Atari ST dürften bei den meisten Anwendern brachliegen - es sei denn, man besitzt einen Synthesizer oder ein ähnliches MIDI-fähiges Gerät. Häufiger dagegen passiert es schon, daß zwei Rechner direkt nebeneinander stehen und die serielle Schnittstelle bietet jedoch 'nur' eine maximale Übertragungsrate von 19200 Baud. Warum also nicht auf die MIDI-Schnittstelle zurückgreifen?

Die beiden Rechner werden einfach mit zwei 5-poligen DIN-Kabeln verbunden, Deluxe-Term 2.5 gestartet und die Übertragung geht los (mit 31250 Baud!). Unverständlicherweise ist es bisher keinem anderen Programmierer eingefallen, dies zu unterstützen, obwohl es programmtechnisch kaum Extra-Aufwand erfordert.

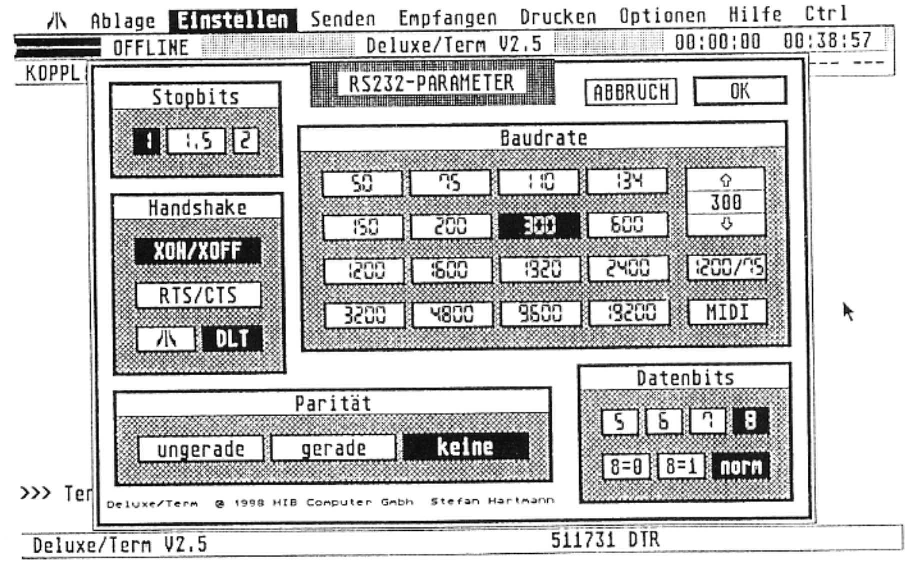


BILD 1

Btx - es war wohl nix ?

Der Bildschirmtextservice der Post hat in der jüngsten Vergangenheit einen Zuspruch gefunden, der dieses schon fast totgesagte Medium auch für den privaten Anwender zunehmend interessant macht.

Dazu beigetragen hat nicht zuletzt die Tatsache, daß immer mehr PCs (nicht nur MS-DOS-Rechner) durch entsprechende Hardware- bzw. Softwarelösungen als Btx-Terminals einsetzbar sind; damit spart man die Anschaffung nicht gerade

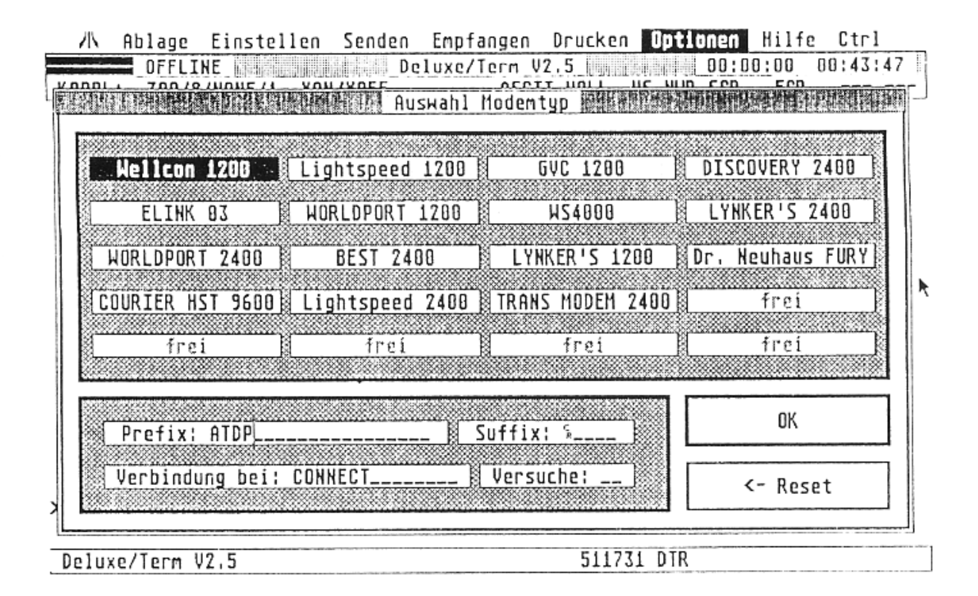


BILD 2

billiger und ansonsten unbrauchbarer Spezialgeräte gewisser deutscher Hersteller...

DeluxeTerm unterstützte schon in den Vorgängerversionen eine softwaremäßige Btx-Emulation, die zwar nicht postzugelassen ist, aber doch zufriedenstellend arbeitet.

Neu bei Version 2.5 ist, daß nun auch 1200/75 Baud-Koppler direkt, d.h. ohne Wandler, angesteuert werden können. Dabei arbeitet der ST auf zwei verschiedenen Baudraten zur selben Zeit: 1200 Baud zum Empfangen und 75 Baud zum Senden.

Selbstverständlich unterstützt der Btx-Emulator aber auch 1200/1200, was den Zugang zu in manchen Großstädten vorhandenen Btx-Anschlüssen mit 1200 Baud vollduplex gestattet.

Flexibel sein!

Auch ansonsten geizt DeluxeTerm 2.5 nicht mit Anpassungsmöglichkeiten. Der verwendete Modemtyp kann per Dialogbox eingestellt werden; obwohl die meisten dieser Modems zwar Hayes-kompatibel sind, gibt es doch geringfügige Unterschiede, besonders was die Statusregister der Modems betrifft. Sollte man kein Hayes-Modem besitzen, sondern einen Exoten oder gar ein Postmodem, so läßt sich auch dieses in gewissem Umfange anpassen: durch Eingabe eines Dial-Prefixes und eines -suffixes.

Zu Befehl!

Wie jedes moderne Terminalprogramm ist auch DeluxeTerm programmierbar. Erst in Version 2.5 hinzugekommen sind u.a.:

- SENDE ZEIT zum Senden der aktuellen Uhrzeit,
- SENDE KBREAK
- SENDE LBREAK, ein erweiterter XMODEM-Befehl
- HARDCOPY zum Ausdruck des Bildschirms (als ASCII-Text).

Diese Befehle können in Programmen verwendet werden, die bei DeluxeTerm als LOG-Files bezeichnet werden. Vielleicht erinnert sich ja der eine oder andere Anwender noch an die 'Anwendung anmelden' - Option des GEM-Desktops; installiert man hier DeluxeTerm als Programm zu Dateien mit der Extension LOG, so kann man diese LOG-Files im Desktop anklicken und damit automatisch DeluxeTerm starten und eine Mailbox anwählen.

Bemerkenswert ist auch die Option, eine solche Makrodatei (AUTOEXEC.LOG) beim Programmstart automatisch ausführen zu lassen; man kann so z.B. das Modem initialisieren oder gar automatisch eine Mailbox anwählen, sich die neusten Informationen abholen und die Verbindung beenden.

Denkbar ist auch die Programmierung eines 'elektronischen Anrufbeantworters', der während der Abwesenheit des Anwenders Anrufe per Modem entgegennimmt und dem Anrufer eine Art 'Mini-Mailbox' zur Verfügung stellt.

```
Ablage Einstellen Senden Empfangen Drucken Optionen Hilfe Ctrl
OFFLINE            Deluxe/Term V2.5            00:00:00  00:54:1
KOPPL          Befehle der Logon-Dateien
* <Kommentar>                                  LOESCHEN /FILENAME.EXT/
ALARM X                                        MODUS VOLL/HALB/HOST
ANSCHLUSS KOPPLER/MODEM                        PAUSE XXX
ANSWERBACK EIN/AUS                             PRINT "<String>"
AUTOBUFFER DRUCKER/DATEI/PUFFER EIN/AUS        PUFFER EIN/AUS/LOESCHEN EIN/AUS
BILDSCHIRM EIN/AUS                             RS232 BBBBB/D/P/S
BYE                                            RTS/CTS EIN/AUS
CASE (darunter: "<String>" <Labelname>:)       RUHE XXX
CLOSE                                          SENDE "<String>"/F[S]X
DATEIEMPFANGEN ASCII/XMODEM /<Dateiname>/      SETUP /<FILENAME.EXT>/
DATEISENDEN ASCII/XMODEM /<Dateiname>/         TABELLE SENDEN/EMPFANGEN EIN/AUS//NAME/
DELAY CR/ZEICHEN XXXX                          TASTATUR EIN/AUS
DRUCKER EIN/AUS                                TERMINAL CR/CRLF CR/CRLF EIN/AUS EIN/AUS
DTR EIN/AUS                                    TIMEOUT XXX <Labelname>:
ENDE                                           WANDLUNG EIN/AUS
GOTO <Labelname>:                              WARTE "<String>"/'HH:MM:SS'/X
INFO EIN/AUS                                   XMODEM 128/1024 NORMAL/CRC
INPUT "<String>"                               XOFF EIN/AUS
>>> Ter LABEL <Labelname>:                     XON/XOFF EIN/AUS
Deluxe/Term V2.5                               511731 DTR
```

BILD 3

Viel Diverses

Version 2.5 bietet nun noch tausend-und-ein neue Features, alles Kleinigkeiten, aber sehr nützliche Kleinigkeiten. Einige davon seien hier kurz aufgelistet:

Automatisches Numerieren von Files. Sind im Dateinamen Fragezeichen enthalten, so werden diese beim Anlegen von Dateien durch fortlaufende Nummern ersetzt. Aus DATEI.??? wird also DATEI.001, DATEI.002 usw.

Erweitertes Xmodem-Protokoll

Ymodem unter Verwendung von Block 0 zur Übermittlung des Filenamens und der Filelänge; dadurch haben übertragene Dateien beim Empfänger wieder ihre ursprüngliche Form, es kommt nicht mehr zu Problemen durch 'Xmodem-Overhead' (Auffüllen mit 0-Bytes).

Ymodem im Batchbetrieb zum Übermitteln mehrerer Files auf einmal. Xmodem-G zur schnellen Übertragung von Dateien über sehr gute Leitungen (z.B. bei direkter Rechnerkopplung über Nullmodem oder bei Verwendung von Modems mit automatischer Fehlerkorrektur). Hierbei werden alle Blöcke ohne Warten auf ein ACK/NAK (Bestätigung bzw. Fehlerrückmeldung vom Empfänger) hintereinander gesendet; tritt ein Übertragungsfehler auf, wird die ganze Übertragung abgebrochen (was der Autor treffend mit 'Alles oder Nichts' bezeichnet).

Direktes Aufrufen des Archivierungsprogramms ARC.TTP über eine Dialogbox.

Beschleunigte Bildschirmausgabe. Im Editor erreicht DeluxeTerm nun Tempus-ähnliche Geschwindigkeiten! Laut Informationen des Autors ist das Programm zu 75% in Assembler und 25% in C geschrieben; das dürfte alle Fragen beantworten.

Konvertierung von 1st Word nach ASCII und zurück. Direktes Senden von 1st Word Dateien mit automatischer Konvertierung nach ASCII während des Sendens.

Ein programminterner Virenschutz, der Viren daran hindern soll, das Programm zu modifizieren. Eine immer wichtiger werdende Maßnahme.

Weiter so!

Mit DeluxeTerm 2.5 steht nun auf allen Rechnern der Atari ST Linie ein Terminalprogramm zur Verfügung, daß alle täglichen Grundfunktionen schnell und zuverlässig ausführt und darüber hinaus alle wünschenswerten Kleinigkeiten bereithält.

Trotz intensiver Bemühungen ist es mir während des Tests nicht gelungen, irgendwelche Fehler in DeluxeTerm zu entdecken - man kann das Programm wirklich als vollendet bezeichnen, obwohl Autor Stefan Hartmann sicher im Laufe der Zeit immer neue Ideen in dieses Programm einbringen wird.

Neue Ideen

Denkbar wäre beispielsweise eine Tectronix-Grafikemulation oder ein erweiterter Befehlssatz, der die Benutzung von Variablen erlaubt. Letzteres - so der Autor - ist sogar schon in Planung.

Durchaus angenehm ist auch, daß es sich um ein vollständig deutsch-sprachiges Produkt handelt, das Programm und das Handbuch sind in Deutsch verfaßt. Aber nicht nur das: Eine Anpassung an den deutschen Zeichensatz mit seinen anderen ASCII-Codes für die Umlaute erleichtert den Umgang mit so mancher Mailbox.

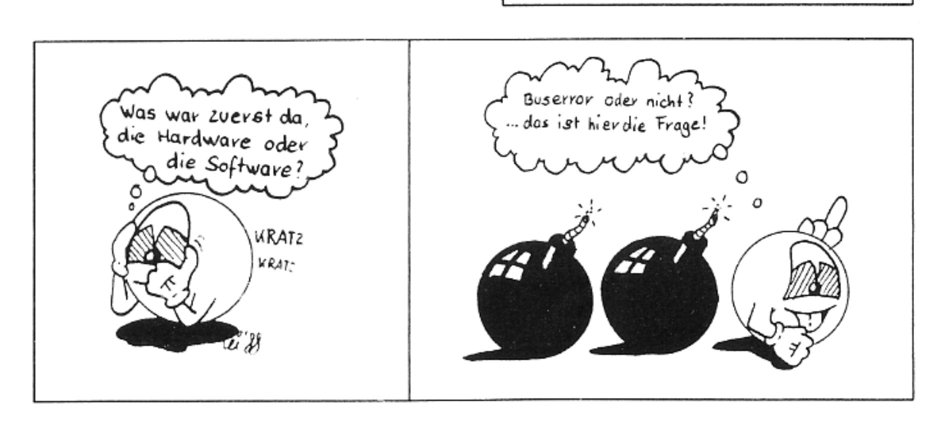
Und vor allem: Der Autor ist über das Mailboxsystem Nürnberg jederzeit zu erreichen, er unterhält eine Standleitung (!) zu dieser Mailbox. Quasi als Gratiszugabe zu DeluxeTerm erhält der Anwender einen Gutschein für einen einmonatigen kostenlosen Zugang zu diesem System.

Wann? Wo? Wie? Weshalb?

Die deutsche Version 2.5 ist für DM 169,-- verfügbar, wie bisher ohne Kopierschutz im Vertrieb der HIB Computer GmbH in Nürnberg. Die Version 2.3 ist für DM 129,-- erhältlich. Ein Updateservice ist ebenfalls vorgesehen.

So wird ein Update auf die Version 2.3 für DM 20,-- angeboten. Ein Update auf die aktuelle Version 2.5 für DM 60,--. cs

DeluxeTerm
HIB
Computer GmbH
Äußere Bayreuther Str. 57a - 59
8500 Nürnberg 10
Tel. 0911/ 56 29 26



INTERLINK ST

Aus dem Hause BELA kommt eine neue Version: Interlink ST 1.89

Aus dem Hause Intersect (ich assoziiere diesen Namen immer mit einer Ramdisk, die einem Spielautomaten in gewisser Weise ähnlich sieht) kommt jetzt dank der Vertriebsfirma Bela ein neues Terminalprogramm auf den Tisch des deutschen Anwenders, das sich besonders an Neulinge in der Datenfernübertragung wendet.

Während der routinierte Datenreisende mit wirklich hervorragenden Programmen wie DeluxeTerm alles geboten bekommt, was das Herz begehrt, steht der Anfänger bei diesen Programmen oft vor einem Wust von Funktionen, Abkürzungen und Parametern, die ihm den Einstieg nur unnötig erschweren. Ob hier Interlink ST Abhilfe schaffen kann?

Frisch ans Werk

Der buchgroße Schuber, in dem das Programm geliefert wird, spuckt eine knapp 80-seitige Dokumentation, eine Diskette (welch eine Überraschung!) und die obligatorische Registrierkarte aus. Alles Papierne muß natürlich zunächst einmal den Wurf in die Ecke über sich ergehen lassen, während das blaue Scheibchen schleunigst in das Laufwerk des Rechners wandert. Ein Doppelklick und Interlink ST präsentiert sich auf dem Bildschirm.

Schnuckelig, ist mein erster Eindruck. In des STs kleinster Schrift sind in einer Box im unteren Teil des Bildschirms die wichtigsten Einstellungen auf einen Blick zu erfassen. Oben die gewohnte GEM-Menuleiste (ein Punkt, der bei Terminalprogrammen wirklich expliziter Erwähnung bedarf) mit zahlreichen Optionen.

Im Westen was Neues!

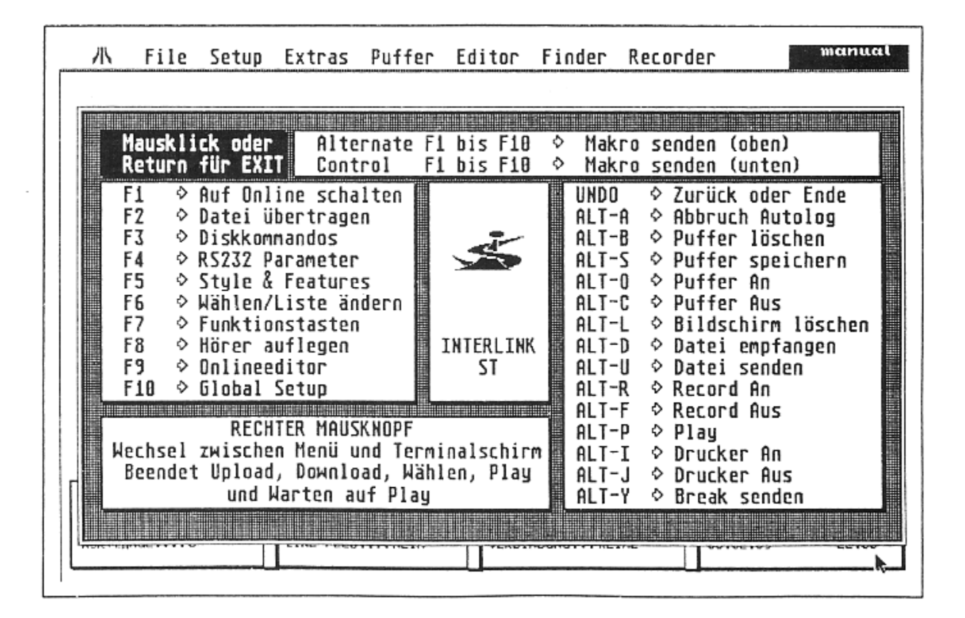
In der Tat bietet Interlink ST einige neue Features, mit denen nicht mal DeluxeTerm aufwarten kann. In Anlehnung an die gute alte ASCII-Express-Tradition (ein Terminalprogramm für die Apple II Reihe) wurde in Interlink ST eine Mini-Mailbox integriert.

Starten Sie einfach diesen Programmteil in Ihrer Abwesenheit und jedermann, der mit einem Computer und einem Modem anruft, kann bei Kenntnis eines definierbaren Passworts eine Nachricht für Sie hinterlassen oder auch Dateien aus Ihrem Rechner abrufen.

Ideal ist diese Möglichkeit auch für Sie selbst: Stellen Sie sich vor, Sie sind bei einem Bekannten (selbstverständlich auch Computer- und Modembesitzer) und benötigen schnell mal dieses oder jenes kleine Programm, das bei Ihnen zu Hause auf der Harddisk schlummert. Kein Problem, wenn Sie vorher Interlink ST in den Mailbox-Modus geschaltet haben...

Sitzen Sie dagegen gemütlich zu Hause vor Ihrem Computer und tummeln sich gerade in Ihrer Lieblingsmailbox, so werden Sie ein ganz anderes Feature von Interlink schätzen lernen, das sonst nur bei dem amerikanischen Terminalprogramm Flash (ab Version 1.6) zur Verfügung steht: Die Übertragung einer Datei im Hintergrund.

Während also zum Beispiel ein Programm von der Mailbox zu Ihnen übertragen wird, können Sie (fast) beliebig mit Ihrem Rechner weiterarbeiten, also zum Beispiel Interlink verlassen und eine Textverarbeitung



starten, um sich schriftlich bei der Post über die Höhe Ihrer letzten Telefonrechnung zu beschweren.

Recorder-Funktion

Doch zurück zu Interlink selbst: Das Ungewöhnlichste an dem ganzen Programm ist die Recorder-Funktion. Wie mit einem Cassettenrecorder (so das Handbuch) kann man seine Arbeit protokollieren und später vom Rechner automatisiert ausführen lassen.

So lassen sich zum Beispiel 'Programme' erstellen, die automatisch eine Mailbox anwählen, von dort alle neuen Informationen abrufen und dann die Verbindung beenden - alles ohne Kenntnis irgendeiner Makrosprache, die man bei den meisten anderen Terminalprogrammen beherrschen muß und einige Sachkenntnisse erfordert.

Und dazu als besonderes 'Schmankerl': Die aufgenommenen Sequenzen können durch einen Timer zu einer bestimmten Uhrzeit 'abgespielt' werden, so daß der eigene Computer eine Mailbox zum Beispiel nach 18 Uhr anrufen kann (Billigtarif), obwohl man selbst zu dieser Zeit beim Abendessen sitzt.

Licht und Schatten

Leider gibt es bei Interlink auch einige Schwachpunkte, die den Spaß etwas trüben. So ist es mir ein Rätsel, warum Interlink ST so träge auf die Aktionen des Benutzers reagiert: Dem Druck auf die UNDO-Taste zum Verlassen des Programms folgt eine merkliche Wartezeit, die schon fast einen Fehler vermuten läßt. Psychologisch sehr störend, wenn es auch die Funktion nicht beeinträchtigt.

Etwas verwirrend ist die Tatsache, daß die in mehreren Dialogboxen angezeigten Informationen den Buttons zum Verwechseln ähnlich sehen und der Benutzer erstmal nachdenken muß, was er denn anklicken darf und soll. Dies sind jedoch nur unwesentliche Mängel und sollten *keinen davor* abschrecken, sich das Programm näher anzusehen.

Paperware

Lobend soll hier unbedingt noch das Handbuch erwähnt werden. Auf den 80 Seiten ist wirklich alles erläutert, was der Erläuterung bedarf. Dabei bleiben die Formulierungen auch für Einsteiger überwiegend verständlich, was in Anbetracht des in dieser Kategorie vorherrschenden Vokabulars ein kleines Wunder darstellt.

Kurz und bündig

Bedenkt man den Preis von DM 79,-- (im Gegensatz zu DM 169,-- für DeluxeTerm), so hat Interlink ST durchaus seine Existenzberechtigung. Gerade durch die Recorder-Funktion und die integrierte Mailbox setzt Interlink ST neue Maßstäbe in diesem Bereich.

cs



Interlink ST

BELA
Unterortstr. 23-25
6236 Eschborn
Tel. 06196/ 48 19 30

ASSEMBLER PROGRAMMIERUNG

Mit ST VISION auf dem Weg zur Perfektion

Im letzten Teil des Lehrgangs kamen wir gegen Ende auf einige wichtige Maschinenbefehle zu sprechen. An dieser Stelle möchten wir auch weiter machen. Zur Wiederholung folgt nochmals der Befehls BRA.

BRA

Branch heißt Ast, der Programmierer wird es jedoch zweifelsohne mit "Sprung" übersetzen. Gemeint ist ein kurzer Sprung, da die Reise nur maximal 32 KByte nach vorne oder hinten gehen darf. Für größere Abstände wird der Befehl JMP (=Jump) verwendet.

Der Vorteil von BRA gegenüber JMP ist einerseits, daß BRA sehr kompakt ist: bis 128 Bytes vor- oder zurückspringen ist der Opcode nur 2 Bytes lang, sonst 4 Bytes. Andererseits kann BRA an eine Bedingung geknüpft sein. Dann wird der Sprung nur dann ausgeführt, wenn diese Bedingung erfüllt ist. Die erlaubten Bedingungen sind Tabelle 1 zu entnehmen.

BSR

Branch Subroutine heißt dieser Befehl. Mit ihm wird ein Unterprogramm aufgerufen. Am Ende dieses Unterprogrammes steht ein RTS (Return from Subroutine). Technisch geschieht folgendes: Trifft der 68000 auf einen BSR-Befehl, so schreibt er die Adresse des folgenden Befehls auf den Stack. Danach springt er auf die beim BSR angegebene Adresse. Der RTS Befehl holt am Ende der Unterroutine die auf dem Stack befindliche Adresse zurück und springt dorthin, also wieder zurück ins aufrufende Hauptprogramm. Dieses Spielchen kann beliebig oft wiederholt werden, also kann ein Unterprogramm andere Unter-Unterprogramme aufrufen.

Unter Umständen ist es sogar erlaubt, daß sich ein Unterprogramm selbst aufruft. Dazu müssen jedoch genaue Abbruchbedingungen eingehalten werden. Das Stichwort hierzu heißt Rekursion und kann in einschlägigen Büchern nachgelesen werden. Für Einsteiger ist dieses Thema tabu: Merken Sie sich, daß man sowas nicht tut. Zumindest, bis Sie es besser wissen.

ADD, SUB

ADDition und SUBtraktion von ganzzahligen Werten bis zu 32 Bit Länge kann der 68000 in einem Befehl ausführen.

Die Befehlsfolge

```
ADD.L D1,D2
SUB.L D2,D3
```

addiert D1 und D2, das Ergebnis wird in D2 gespeichert. Der folgende Befehl berechnet D2-D3 und speichert diesen Wert in D3. Insgesamt wird also der Wert D1+D2-D3 berechnet und in D3 zurückgeliefert.

MUL, DIV

Die Multiplikation zweier 16 Bit-Werte liefert als Ergebnis einen 32 Bit-Wert. Dadurch kann es nicht zu Überläufen kommen. Der Prozessor unterscheidet zwischen vorzeichenloser (MULU) und vorzeichenbehafteter (MULS) Multiplikation. Mit

```
MOVE.W #10000,D1
MOVE.W #-34,D2
MULS D1,D2
```

Bedingungscodes des 68000

CC	Falls Carry gelöscht ist	LS	kleiner oder gleich
CS	Falls Carry gesetzt ist	LT	weniger
EQ	gleich	MI	negativ
NE	ungleich	PL	positiv
GT	größer als	VC	kein Überlauf
GE	größer oder gleich	VS	Überlauf
HI	höher	T	immer wahr (true)
LE	kleiner als	F	immer falsch (false)

Diese Bedingungscodes sind für die Befehle Bcc (Branch cond.), DBcc (Decrement and branch cond.) und Scc (Set cond.) anwendbar. Dabei wird das "cc" durch den Bedingungscode ersetzt (z.B. DBNE oder BCC).

Tabelle 1

wird 10000*(-34) berechnet und das Ergebnis -340000 in D2 als Langwort abgelegt. Manche Assembler erlauben statt MULS auch einfach MUL, einige verstehen MULS nicht einmal. Versuchen Sie's eben mit beiden Versionen, falls Sie Probleme haben.

CMP

Was nützt die schönste Rechnerei, wenn man die Ergebnisse nicht verarbeiten kann? Zur Verarbeitung braucht man Relationen wie gleich, größer als und kleiner als. Für all diese Vergleiche benutzt der 68000 einen einzigen Befehl: CMP.

Dieser wird jedoch in verschiedenen Versionen benutzt, je nachdem ob Register mit Registern (CMP), Konstanten (CMPI), Speicherinhalten (CMPM) oder Adressen (CMPA) verglichen werden. Die Synax für diesen Befehl sei an den folgenden Zeilen verdeutlicht:

```
  CMP.B D0,D1
  CMPI.W #$1234,D0
  CMPM.L (A1)+,(A2)+
  CMPA.L (D2),A3
```

Nach dem Compare-Befehl sind die Flags im Statusregister entsprechend dem Ergebnis des Vergleiches gesetzt (Siehe unsere Erläuterung des Statusregisters in ST VISION 8/88). Eine typische Anwendung für den CMP-Befehl wäre:

```
  CMP.L #$A0000,D1
  BEQ MARKE1
  BLT MARKE2
MARKE3: ...
```

Das Langwort im Register D1 wird mit der Konstanten 655360 (vgl. Taschenrechner, Hexadezimal-Umrechnungstabelle oder Hilfshirn) verglichen. Ist D1=$A0000, so wird zur Marke MARKE1 gesprungen. Ist D1<$A0000, so wird nach MARKE2 verzweigt. Sonst geht's bei MARKE3 weiter. Zur Erinnerung: BEQ und BLT sind bedingte Sprünge, siehe Tabelle 1 auf Seite 65.

So long...

Falls jemand die Theorie bis hierher durchgehalten hat, alle Achtung. Aber wie schon gesagt: Das Rüstzeug ist jetzt komplett, die Programmierung können wir Ihnen auch nicht abnehmen. Deshalb kann es natürlich nicht schaden, selbst ein wenig aktiv zu werden. Dazu ein paar Tips.

Der Computer beißt nicht. Er ist auch nicht aus Zuckerguß hergestellt. Assemblerprogrammierung kann ihm nicht schaden. Auch wenn die tollsten Dinge passieren: 30 Sekunden Stromausfall werden ihn wieder zur Vernunft bringen. Schaden kann ein Assemblerprogramm jedoch allen verfügbaren Speichermedien.

Auf gut deutsch: Man kann sich sehr leicht aus versehen eine Diskette oder Harddisk "zerschießen". Daher sollte man seine Arbeitsdiskette regelmäßig kopieren. Am besten kopieren Sie nur die Arbeitsdateien, damit Sie eventuelle Fehler in der Datenstruktur der Arbeitsdiskette nicht mitkopieren. Prüfen Sie, ob die Daten auch wirklich kopiert wurden! Harddiskbenutzer sollten entweder nichts lebenswichtiges auf der Platte haben oder den Rechner ohne Harddisk benutzen.

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Seien Sie froh, wenn etwas funktioniert, aber setzen Sie nicht voraus, daß etwas funktionieren müßte, weil es so logisch aussieht. Der Teufel sitzt wortwörtlich im Detail. Mein Lieblingsfehler könnte auch Ihrer sein: Ein vergessenes "#" wird meistens vom Assembler nicht beanstandet, weil ein sinnvoller Befehl dabei herauskommt. Das entstandene Programm wird jedoch alles andere tun als zu funktionieren. Bomben sind vorprogrammiert.

Keine Panik. Ihr Computer kann Panik wittern und wird dann erst recht nicht mehr funktionieren.

Richtig, es ist mühsam, in Assembler zu programmieren. Aber dafür werden Sie mit etwas Übung unglaubliche Geschwindigkeitsvorteile gegenüber Hochsprachen erzielen. Oft kann man das meiste in einer Hochsprache schreiben und die zeitkritischen Teile in Assembler erstellen. Damit hält sich der Aufwand in Grenzen und das Programm wird trotzdem schnell.

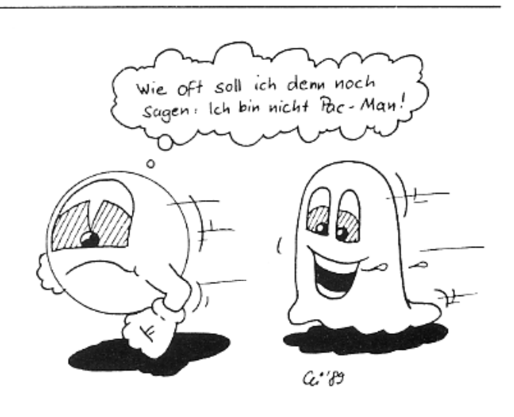
... and thanks for all the fish

Und jetzt: Arena frei für Ihre ersten Assemblerprogramme. Wenn Sie in zwei Wochen immer noch nicht die Nase voll haben, wird sicher ein guter Programmierer aus Ihnen werden. Viel Spaß! pky

Literatur:

- Joachim Koch: Der 16bit-Mikroprozessor 68000. Hüthig-Verlag, Heidelberg.
- Douglas Adams: Per Anhalter durch die Galaxis. Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins





DAS GROßE ST-BASIC BUCH

OMIKRON.Basic Interpreter und Compiler

Frisches aus der Druckerpresse

Nachdem sich DATA BECKER eher mit Buchveröffentlichungen für das GfA-BASIC stark machte, liegt nun ein Buch vor, das die Programmierung im neuen ST-BASIC (besser bekannt unter OMIKRON.BASIC 3.00) zeigt.

Michael Maier bringt hier in lockerem Stil dem Leser die Programmierung in ST-BASIC bei. Angesprochen sind hier wirklich auch blutige Anfänger, denn angefangen wird mit dem Aufruf des Interpreters aus dem Desktop, dann geht es weiter mit der Benutzung der beiden Editoren des BASICs.

Trotzdem - oder zugleich - spricht der Autor im Vorwort jene an, "die etwas tiefer in die Materie einsteigen möchten, um die fantastischen Möglichkeiten mit denen das neue ST-BASIC aufwarten kann, voll auszukosten". (So schlecht ist das BASIC ja auch nicht, daß er es wie sauer' Bier anpreisen muß !)

Guter Lehrmeister

Das Buch ist so strukturiert, wie man es sich von einem guten Lehrbuch wünscht. Das Inhaltsverzeichnis kündigt die Kapitel "Der Editor", ST-BASIC Grundkurs, Dateiverwaltung, Das Betriebssystem des Atari ST, Grafikprogrammierung, GEM, Multitasking, und "Der Compiler" an.

Zuerst wird das Werkzeug, also die Editoren des Interpreters, durchgenommen, dann erst erfolgt der schrittweise Einstieg in die Programmierung. Hier sind zunächst Variablentypen im Gespräch, Ein- und Ausgabe-Befehle, String-Verarbeitung, Darstellung der verschiedenen Zahlensysteme, Variablenfelder, Befehle zur "Strukturierten Programmierung" (Globale und lokale Variablen, Prozeduren und Funktionen).

Als erstes größeres Beispiellisting wird eine Adressenverwaltung zusammengestellt; folgerichtig schließt sich im nächsten Kapitel die Theorie der Dateiverwaltung (seriell/relativ, index-sequentielle Dateiverwaltung) an.

Eingehend wird auch auf das Betriebssystem des Atari eingegangen, wobei auch entsprechende BASIC-Befehle (falls vorhanden) den TOS-Funktionen gegenüber gestellt werden. Eine

kurze Einführung in die Grafikprogrammierung darf in einem guten BASIC-Lehrbuch auch nicht fehlen.

Hier werden einfache Grafikbefehle über die BITBLT (Raster) Funktion bis zur Bildschirm-Speicherung auf Disk behandelt. Relativ gut wird die, zugegebenermaßen unter BASIC nicht einfache, GEM-Programmierung erklärt. Listings für eine Menüleiste und (die X-te) File-Selektor-Funktion runden dieses Kapital ab.

Mit zweieinhalb Seiten viel zu kurz gekommen sind die sogenannten Multitasking-Befehle (ON TIMER GOSUB etc.), die einem BASIC-Programmsystem zumindest den Hauch eines Multitaskings geben können. Im letzten Kapitel schließlich werden einige Hinweise und Besonderheiten bei der Benutzung des Compilers aufgezählt. Die hier ebenfalls enthaltenen Anregungen zur Programm-Optimierung und Hilfen bei Type-Mismatch-Fehlermeldungen hätten, ebenso wie die Kurzanleitungen zu den Hilfsprogrammen, auf der ST-BASIC-Diskette ein eigenes Kapitel verdient.

Im Anhang findet sich die obligatorische ASCII-Tabelle, die Tastatur-Scancodes (leider ohne Funktionstasten), eine Tabelle der VT-52-Sequenzen sowie die BASIC- und TOS-Fehlermeldungen.

Etwas stiefmütterlich werden jene BASIC-Programmierer behandelt, die möglicherweise vor der Entscheidung stehen, vom GfA-BASIC auf das "Neue ST-BASIC" umzusteigen. Gerade eine halbe Seite ist diesem heiklen Thema gewidmet, GfA-Programme der Omikron Schreibweise anzupassen.

Im Index sind alle BASIC-Worte sowie die wichtigsten Stichpunkte aufgeführt.

Der Gesamteindruck

Trotz meiner teils negativen Kritik kann ich das 410 Seiten starke Buch getrost jedem BASIC-Anfänger empfehlen, der Zeit und Lust hat, sich in das "Neue ST-BASIC" hineinzuknien.

Zeit braucht man natürlich auch zum Abtippen der kleineren und größeren Listings, die den Lehrtext begleiten, denn das Buch kommt ohne Disk ins Haus. ws

Das große ST-BASIC Buch
OMIKRON.Basic Interpreter und Compiler
Michael Maier
DATA BECKER
DM 49,- ca. 410 Seiten

DAS GROßE BUCH ZU BECKERTEXT ST

Bei Beckertext ST handelt es sich um ein umfangreiches Textverarbeitungsprogramm für den ST. Um die umfangreichen Funktionen besser verstehen zu können, wurde das vorliegende Buch veröffentlicht. Es bietet Informationen für Einsteiger und ist als Lehrbuch für den Einsatz der EDV auch im Büro interessant.

Der Leser wird zunächst mit den grundlegenen Begriffen rund um den Computer vertraut gemacht und lernt gleichzeitig den Umgang mit der Hardware. Für Unentschlossene werden die Vor- und Nachteile von Textverarbeitungsprogrammen dargestellt.

Lesen Sie auch ungerne die im Lieferumfang eines Programmes enthaltenen Handbücher? Oder haben Sie ihres etwa 'verloren'? Wie auch immer, die dem Teil für Einsteiger folgenden Kapitel stellen das Handbuch zu Beckertext ST in punkto Umfang und Verständlichkeit in den Schatten.

Mit vielen Beispielen und Grafiken wird der Umgang mit Beckertext ST erklärt. Die Spezialfunktionen wie Rechnen, Grafiken laden und Rechtschreibkorrektur bekamen ebenfalls ihre eigenen Kapitel.

Anwendungsbeispiele gibt es in Form von DIN-gerechten Geschäftsbriefen, Tips zum Erstellen von Manuskripten, Büchern und Serienbriefen genug. Um dem Käufer das Abtippen der Beispiele abzunehmen, liegt dem Buch eine Diskette mit den besprochenen Formbriefen bei.

Interessant ist das Buch also für Einsteiger, Umsteiger und sonstige Neulinge die sich entschlossen haben, ihre Schreibmaschine in die Ecke zu stellen und den Briefverkehr per EVD zu erledigen.

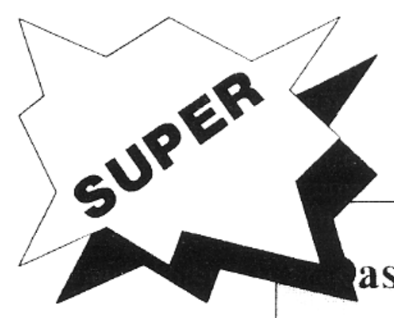
Der Umfang des Buches beträgt 425 Seiten, der Preis hierfür beläuft sich auf DM 69,--. Im Preis enthalten ist eine Diskette mit Beispieldateien. kuw

Das Buch ist erschienen bei:

Data Becker GmbH
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf

ST VISION SONDERTEIL

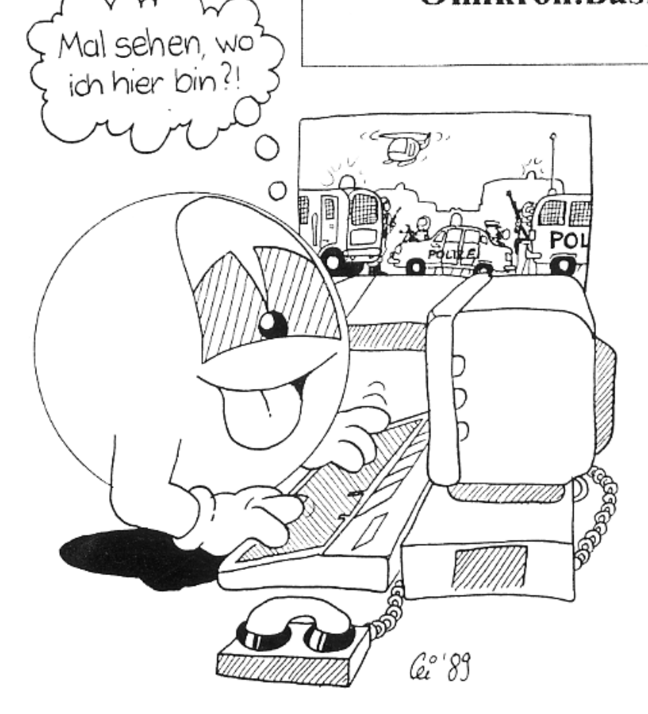
OMIKRON.BASIC



Das Betriebssystem des Atari ST

Erklärungen mit vielen Beispielen für die Programmierung in Basic

LISTING:
Super-Mini-Terminal-Programm in Omikron.Basic





DAS BETRIEBSSYSTEM

Kleine Einführung mit Programmierhinweisen in OMIKRON.BASIC und GFA BASIC

GEM, GEMDOS, TOS, BIOS, AES, sind immer wieder Begriffe, die im Dschungel der Bücher und Zeitungen für den ST auftauchen und wieder verschwinden. Trotzdem wirken sie auf die meisten Besitzer eines ST's wie böhmische Dörfer, obwohl sie eigentlich laufend damit arbeiten. Denn wenn man den ST einschaltet, hat man das Betriebssystem entweder bereits im ROM im Rechner, oder es wird gerade ins RAM von Diskette eingeladen und automatisch gestartet.

Allgemeine Einführung

Als erstes erhalten Sie nun einige allgemeine Erläuterungen zu diesem Thema.

Das Betriebssystem stellt in jedem Computer die Kommunikation zwischen dem Rechner und dem Anwender dar. Das ST-Betriebssystem heißt TOS (engl.: The Operating System, oder auch Tramiel Operating System). Das Betriebssystem ist also nichts anderes als ein Programm, das sofort nach dem Start des Rechners abläuft und dann auf ihre Befehle wartet. Ähnlich wie nach dem Start eines Texteditors, der dann darauf wartet, daß Sie einen Text eingeben.

Warum, so werden sie fragen, ist dann das Betriebssystem 192 kByte lang, wenn man nur die eigentlichen Programme damit starten will? Dies liegt daran, daß das Betriebssystem dem Programmierer eine ganze Menge weiterer Funktionen zur Verfügung stellt.

Die Benutzeroberfläche des Betriebssystems heißt GEM (engl.: Graphics Environment Manager, grafische Verwaltung der Umgebung). In deutscher Sprache: Wenn Sie ihren ST gestartet haben, erscheint auf ihrem Monitor ein sogenanntes Desktop mit Menüleiste, verschiedenen Fenstern, Mauspfeil, Papierkorb, etc.

Diese grafischen Oberflächen haben den großen Vorteil, daß Sie keine Befehle mehr mühsam in den Rechner einzutippen brauchen, sondern einfach mit der Maus einen Befehl ausführen lassen können.

In den 192 KByte sind nun verschiedene Gruppen von Funktionen enthalten, auf die das Betriebssystem zugreift, die aber auch dem Programmierer zur freien Verfügung stehen. Dies sind zunächst das AES (engl.: Applications Environment System) und das VDI (engl.: Virtual Device Interface). Dabei handelt es sich bei dem AES um sehr umfangreiche Funktionen, die für die Fensterverwaltung (Bildaufbau und Überwachung eintretender Ereignisse), Resource- Files, Dialogboxen (Alertbox), etc. verantwortlich sind.

Das VDI besteht aus den fundamentalen Grafikroutinen für z.B. Linien und Kreise, das Einstellen und Abfragen von Farben, Linienarten und Mustern. Dabei benutzen die Funktionen des AES die Funktionen des VDI.

Das VDI ruft selbst eine weitere Gruppe von Funktionen auf, die sogenannten Line-A Routinen. Sie gehören zur untersten Stufe der Grafikbefehle. Hier wird meistens auf das sogenannte Clipping verzichtet, das eine Begrenzung der Grafikausgabe auf den Bildschirm festlegt. Mit Clipping wird verhindert, daß eine Linie, die über den rechten Bildschirmrand hinausragt, eine Pixelreihe tiefer wieder auf dem linken Bildschirmrand auftaucht. Somit können Befehle ohne Clipping schneller ausgeführt werden, da hier einige Abfragen entfallen.

Neben den Grafikbefehlen gibt es eine weitere Gruppe von systemabhängigen Befehlen, mit denen wir uns heute intensiver beschäftigen wollen: GEMDOS, BIOS und XBIOS.

Kleiner Ausflug

Zunächst einmal: Was bedeutet systemabhängig? Sie haben bestimmt schon einmal von der Programmiersprache C gehört. Vielleicht wissen Sie auch, daß es C-Compiler für die verschiedensten Computer und sogar für Großrechneranlagen gibt. Wie ist es daher möglich, daß eine Programmiersprache auf so unterschiedlichen Computern läuft? Kann man den Source-Code (Quelltext, Programmlisting) einfach auf einen anderen Computer übertragen, ihn übersetzen und das fertige Programm dann starten?

Ganz so einfach geht es leider doch nicht. Dies liegt daran, daß es in der Programmiersprache C eigentlich keine I/O-Befehle (Input/Output) gibt. Nun, was soll man für ein Programm schreiben, das weder eine Eingabe noch eine Ausgabe enthält?

Dies hat folgenden Hintergrund: Der Quellcode ohne Ein- und Ausgaben kann (normalerweise) auf jedem Rechner, auf dem es einen C-Compiler gibt, identisch eingegeben und compiliert werden. Für jeden Computer gibt es aber eine rechnerspezifische Bibliothek, die weitere Befehle zur Realisierung von Ein- und Ausgabe enthält. Dies liegt daran, daß es für verschiedene Computersysteme unterschiedliche Hardwarelösungen gibt:

Bildschirmspeicher und -auflösung, Tastatur, Maus und Diskettenstation. Die Zugriffe auf Diskette und vieles andere mehr können vollkommen verschieden sein, so daß es sich nicht realisieren läßt, all diese Hardware mit einer Reihe von gleichen Befehlen anzusprechen. So müssen auf anderen Rechnern nur die Befehle geändert werden, die sich mit der Ein- und Ausgabe befassen. C selbst ist damit systemunabhängig geworden.

Zurück zum ST

Die geräteabhängigen Befehle sind daher zum einen die Grafikbefehle (AES, VDI und Line-A), zum anderen Disketten- und Harddiskoperationen und Befehle, die sich um die weiteren Schnittstellen kümmern. Dies ist neben der Ansteuerung von Druckern, Modems und der MIDI-Schnittstelle auch die Textausgabe auf dem Bildschirm.

Dabei können diese Befehle nochmals in zwei Gruppen aufgeteilt werden und zwar in GEMDOS (Graphics Environment Manager Disk Operating System), den hardwareunabhängigen Teil und BIOS (Basic Input Output System) und XBIOS (engl.: eXtended BIOS, erweitertes BIOS), den hardwareabhängigen Teil.

Hardwareabhängig heißt in diesem Fall, daß die einzelnen Funktionen überprüfen, welcher Bildschirm (Farbe oder s/w) vorhanden ist, ob eventuell eine Harddisk angeschlossen ist oder ähnliches. Die Routinen sind speziell auf die im Rechner vorhandenen Hardwarebausteine angepaßt.

Der hardwareunabhängige Teil (GEMDOS) beschäftigt sich mit der generellen Ein- und Ausgabe von Daten. Denn eine Tastatur werden Sie ebenso wie einen Monitor oder eine Diskettenstation besitzen. Ein Beispiel hierfür ist das Anlegen eines neuen Ordners auf einer Diskette oder die Ausgabe eines Zeichens auf dem Bildschirm.

Beispiele

Wir möchten Ihnen nun ein paar Beispiele zeigen, wie sie diese Befehle in ihre Programme einbinden können. Dazu werden wir die Programmiersprache BASIC (Omikron.BASIC und GFA-BASIC) verwenden.

Der Aufruf erfolgt in Omikron:

GEMDOS([r],f[,p ...])

und in GFA:

r=GEMDOS(f[,p ...])

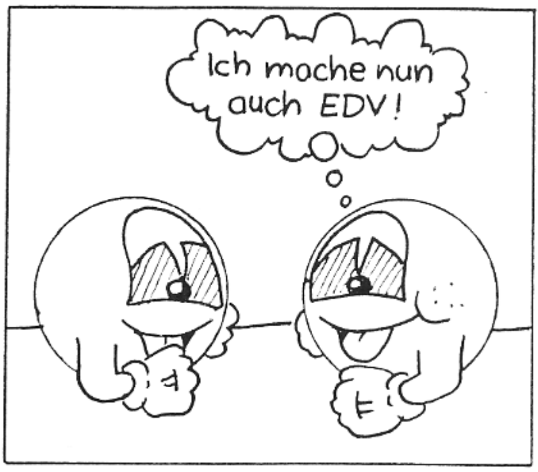
In der gleichen Art wird eine BIOS oder XBIOS Funktion aufgerufen. Dabei steht 'r' jeweils für den Rückgabewert, einen Wert, den sie nach Aufruf der Funktion zurückbekommen.

Dies kann je nach Funktionsaufruf eine Fehlernummer sein oder der Code des eingelesenen Zeichens bei einer Tastaturabfrage.

f steht für die Funktionsnummer. Jede Funktion dieser drei Teilgruppen (GEMDOS, BIOS, XBIOS) hat ihre eigene Nummer, denn irgendwie muß man dem Betriebssystem mitteilen, welche der verschiedenen Funktionen aufgerufen werden soll.



- Der Hardvirus -







p können verschiedene Parameter sein. Diese werden, falls es mehr als einer ist, durch ein Komma getrennt. Dies kann eine Adresse (der Ort im Speicher, an der der Wert einer Variablen gespeichert wird) eines Strings sein, die auf dem Bildschirm ausgegeben werden soll.

Besonderheiten in GFA:

Handelt es sich bei p um eine Adresse oder einen Wert mit einer Länge von vier Byte, wird ein L: vor die Variable gesetzt (...,L:adresse%,...). Vier Byte oder auch 32 Bit werden im allgemeinen als Long (engl.) bezeichnet. Eine Adresse liegt stets im Long-Format vor.

Besonderheiten in Omikron:

Handelt es sich bei p um eine Adresse oder einen vier Byte langen Wert, so erfolgt die Übergabe in zwei Zwei-Byte Werten. Zwei-Byte Werte werden übrigens im allgemeinen als Word (engl.) bezeichnet. Hierzu stehen in Omikron die Befehle HIGH() und LOW() zur Verfügung (...,HIGH(adresse),LOW(adresse),...), die diese Umwandlung durchführen. Bei dem Funktionsaufruf mit einer vier Byte langen Variablen, steht das HIGH-Word an erster Stelle und dann kommt erst das LOW-Word.

Beispiel:

GFA:
r%=GEMDOS(57,L:adresse%)

Omikron:
GEMDOS(r,57,HIGH(adresse),
LOW(adresse))

Hiermit wird nun ein neuer Ordner im aktuellen Pfad auf der Diskette oder der Harddisk eingerichtet. Dieser Befehl ist in beiden BASIC Dialekten auch unter MKDIR bekannt. Dies liegt daran, daß der hier etwas umständliche Aufruf bereits in einen BASIC-Befehl umgesetzt wurde. Eine Reihe weiterer BASIC-Befehle sind auf die GEMDOS-Funktionsaufrufe zurückzuführen.

Einige GEMDOS-Aufrufe dürfen übrigens vom BASIC aus nicht durchgeführt werden. Hier liegen aber meistens die entsprechenden Funktionen als BASIC-Befehl vor.

Wir wollen ihnen nun eine paar interessante Befehle auflisten, zu denen es keinen entsprechenden BASIC-Befehl gibt.

GFA:
r=GEMDOS(17)

Omikron:
GEMDOS(r,17)

Es wird geprüft, ob auf der Parallel-Schnittstelle ausgegeben werden kann. Hier kann es sich z.B. um den Drucker handeln. Dies ist eine sehr nützliche Funktion, die vor jeder Druckerausgabe (Hardcopy, LPRINT) aus dem eigenen Programm aufgerufen werden sollte, da hiermit das ca. 30 Sekunden lange Warten vermieden werden kann, falls der Drucker nicht 'On Line' war.

Gleiches gilt für die Funktionsnummer 19, bei der eine Überprüfung der seriellen Schnittstelle durchgeführt wird.

GFA:
r=BIOS(9,laufwerk)

Omikron:
BIOS(r,9,laufwerk)

Es wird überprüft, ob die Diskette gewechselt wurde. Dabei ist die Variable 'laufwerk' die Nummer des Laufwerks (0=A, 1=B, usw.). Als Rückgabe steht in r, daß eine Diskette:
0 - bestimmt nicht
1 - vielleicht
2 - garantiert
gewechselt wurde.

GFA:
r=BIOS(10)

Omikron:
BIOS(r,10)

Prüft, welche Laufwerke überhaupt angeschlossen sind. Dies wird in r dabei bitweise angegeben: Ist Bit 0 gesetzt, so ist Laufwerk A angeschlossen, ist Bit 1 gesetzt, so ist Laufwerk B angeschlossen, usw.

Bitte achten sie darauf, daß Bit 0 und Bit 1 immer gesetzt sind.

GFA:
r=BIOS(11,status)

Omikron:
BIOS(r,11,status)

Hiermit wird der Zustand der Tastaturumschalttasten gesetzt oder abgefragt. Für status = -1 erfolgt die Abfrage, sonst wird der Status für folgende Tasten gesetzt:

Bit 0 - Shift links
Bit 1 - Shift rechts
Bit 2 - Control
Bit 3 - Alternate
Bit 4 - Caps-Lock
Bit 5 - Alternate + Clr Home
(rechte Maustaste)
Bit 6 - Alternate + Insert
(linke Maustaste)

Soll z.B. verzweigt werden, falls nur die Control-Taste gedrückt wurde, kann dies wie folgt geschehen (unabhängig von allen anderen Funktions-, Buchstaben- und Zahlentasten):

IF BIOS(11,-1)=4

oder, falls die anderen Tastaturumschalttasten keine Rolle spielen:

IF BIOS(11,-1) AND 4=4

Zum Abschluß der Theorie folgt ein XBIOS-Aufruf, der die Bildschirmauflösung feststellt:

GFA:
r=XBIOS(4)

Omikron:
XBIOS(r,4)

Dabei gilt für r:
0=320 * 200, 1=640 * 200, 2=640 * 400

Um das Gelernte umzusetzen, folgt ein Beispielprogramm in OMIKRON.BASIC. jw

OMIKRON-PRAXIS:

Ein Super-Mini-Terminal-Programm

Als Beispiel für GEMDOS- und XBIOS-Aufrufe habe ich hier ein sehr kleines Terminal-Prorämmchen geschrieben, welches ich nun näher erläutere:

In Zeile 7 setzen wir mit der BIOS-Funktion 15 (Rsconf) die Baud-Rate (7 = 1200 Bd). Die restlichen -1 bedeuten, daß alle anderen Paramter wie Handshake, XON/XOFF nicht geändert werden sollen.
Die REPEAT-UNTIL-Schleife, wurde, das hat der helle Basic-Programmierer sofort erkannt, als Endlosschleife konzipiert. Denn 0 wird selten größer als 1. Die erste WHILE-WEND-Schleife fragt am RS-232-Port über die BIOS-Funktion (1) ab, ob ein Zeichen empfangen wurde (siehe FN Check_232) und am Port anliegt. Wenn ja, wird es mit der GEMDOS-Funktion (2) (=Cauxin) eingelesen und auf den Bildschirm ausgegeben (siehe FN Rs_232_In).
Ebensogut könnten wir die BIOS Funktion (2) verwenden (Zeile 43). Wenn alle anliegenden Zeichen gelesen und gePRINTet sind, wird die Tastatur des STs abgefragt.
Hier sollten wir nicht die BIOS-Funktion (1) dazu verwenden (siehe Programmierhandbuch), sondern es reicht auch die Basic-eigene INKEY$-Funktion, die vier Bytes zurückgibt, wovon nur Byte #2 (Scan-Code) und Byte #4 (ASCII-Code) der gedrückten Taste für uns interessant sind. Undo (Scan-Code 97 dez.) bricht die Hauptschleife mit EXIT ab. Ansonsten wird der ASCII-Wert der gedrückten Taste über die GEMDOS-Funktion (4) (Cauxout) an die RS-232-Schnittstelle weitergegeben (siehe PROC Rs_232_Out; Zeile 38 die entsprechende BIOS-Funktion).
Viel Spaß beim Hacken (des Listings natürlich) ! ws

```
0 REM *** Super-Mini-Terminal-Programm ***
1
2
3 DEFINT "I": DEFSTR "A"
4
5 Iaux%=1: REM System-Kennummer für RS-232-Schnittstelle
(serieller Port)
6
7 XBIOS (,15,7,-1,-1,-1,-1,-1): REM 7 = 1200 Baud, 0 = no
handshake
8
9 CLS
10 PRINT "ST VISION"
11 PRINT "Super-Mini-Terminal-Programm"
12 PRINT "(Ende mit Undo)"
13
14 REPEAT
15   WHILE FN Check_232%L
16      PRINT CHR$(FN Rs_232_In%L);
17   WEND
18
19   Ak$= INKEY$
20   IF Ak$<>"" THEN
21     Aout$= RIGHT$(Ak$,1)
22     REM Prüfen auf UNDO
23     IF ASC( MID$(Ak$,2))=97 THEN EXIT
24     Rs_232_Out( ASC(Aout$))
25   ENDIF
26 UNTIL 0>1
27
28 PRINT "ENDE"
29
30 END
31
32
33 DEF FN Check_232%
34      BIOS (Istatus%,1,Iaux%)
35 RETURN Istatus%
36
37 DEF PROC Rs_232_Out(Iout%)
38   REM  BIOS (,3,Iaux,Iout): REM Cauxout
39   GEMDOS (,4,Iout%)
40 RETURN
41
42 DEF FN Rs_232_In%L
43   REM  BIOS (In,2,Iaux)
44   GEMDOS (In%,3): REM Cauxin
45 RETURN In%
46
47
48 REM ************************************************
49 REM * Listing zum Aufruf von GEMDOS- und BIOS-
50 REM * Funktionen zur Ansteuerung des seriellen
51 REM * Ports (RS-232) des Atari ST
52 REM *
53 REM * (p) by Bully, ST VISION 1989
54 REM ************************************************
55 REM *
56 REM * Änderungen und Erweiterungen sind
57 REM * ausdrücklich erwünscht.
58 REM *
59 REM ************************************************
60
```

BECKER CAD ST

Technisches Zeichnen leicht gemacht

In der heutigen Zeit legen viele Designer, Konstrukteure und Architekten Bleistift, Radiergummi und Zeichenlineal zur Seite und greifen zum Keyboard und/oder der Maus. Hervorgerufen durch eine Schwemme an CAD-, CAM- und CIM-Programmen und immer leistungsfähigerer Hardware haben die Computer im Entwicklungs- und Fertigungsbereich bei vielen Firmen Einzug gehalten.

Für diejenigen, die es bis dato noch nicht wußten, CAD steht für Computer Aided Design, also computerunterstütztes Entwerfen. Mit Hilfe von CAD-Programmen kann man Objekte am Bildschirm erstellen, aus allen Richtungen betrachten und modifizieren. Arbeiten, die früher Stunden in Anspruch nahmen, können nun in wenigen Minuten fertiggestellt werden, vorausgesetzt, der technische Zeichner beherrscht den Umgang mit dem Computer. Um die fertigen Zeichnungen dann auf Papier zu bringen, wird meist ein Plotter verwandt.

Für die ST Computerreihe gibt es mittlerweile ja auch schon ein paar CAD Programme. Neu auf dem Markt ist das Programm BECKERcad ST der Düsseldorfer Firma Data Becker, das wir Ihnen heute vorstellen möchten.

BECKERcad ST kommt in einem großen roten Schuber, der das knapp 400 Seiten lange Handbuch und die zwei Programmdisketten beinhaltet. Auf den Disketten befinden sich zusätzlich zu dem Hauptprogramm noch ein Zeichensatzeditor und umfangreiche Symbolbibliotheken aus den Anwendungsgebieten Architektur, Elektronik, Elektroinstallation und Hydraulik/Pneumatik. Der Listenpreis für dieses Programmpaket beträgt DM 498.--.

Wer keinen Wert auf die großartige Schuberverpackung legt und gleichzeitig noch ein paar Pfennige sparen will, der kann sich auch die nur DM 198,-- teure Studentenversion zulegen. Einziger Unterschied zur Profiversion ist das Fehlen der aufwendigen Verpackung. Ein wirklich günstiges Angebot für dieses Programm.

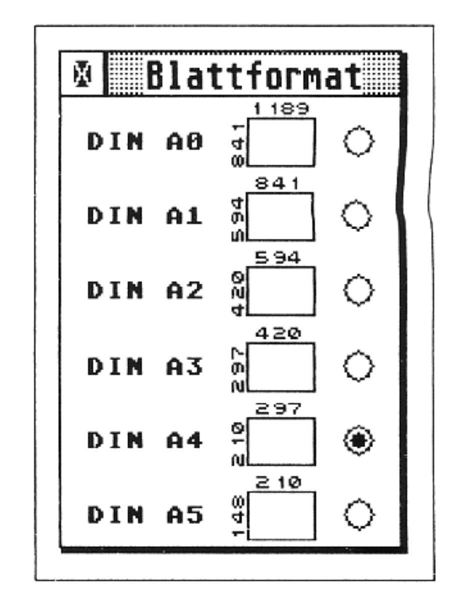


BILD 1: Die Blattformate in DIN

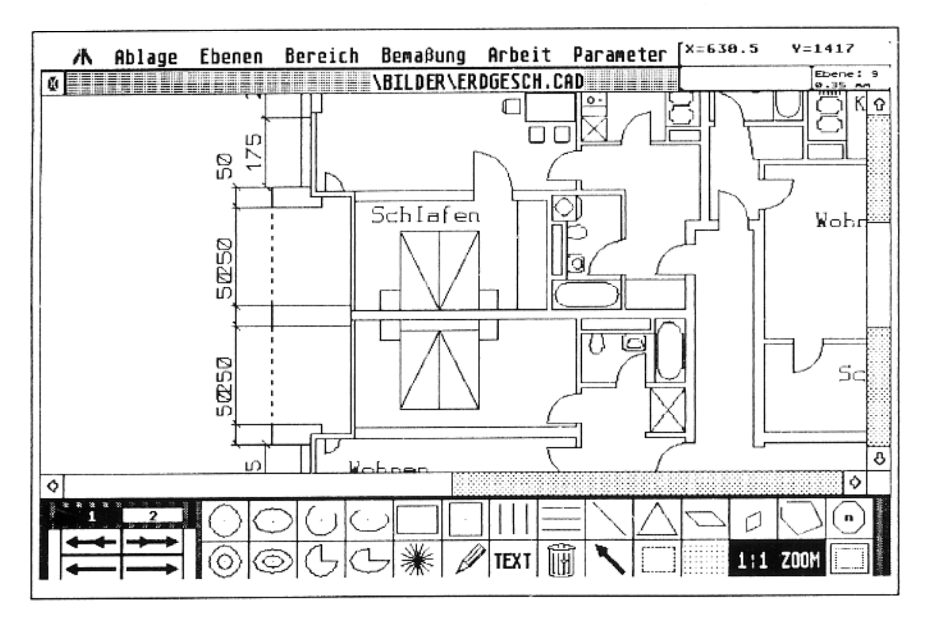


BILD 2: Der Entwurf eines Wohnhauses gezeichnet mit BECKERcad ST

Voreinstellungen

Bevor man nach dem Starten des Programmes mit dem Zeichnen beginnt, müssen noch einige Parameter eingestellt werden. Da wäre zum einen die Zeichenblattgröße anzugeben. In BILD 1 sieht man, daß hier die Auswahl auf die DIN-Größen DIN A0 bis DIN A5 begrenzt wurde. Zusätzlich wird der Maßstab angegeben, in dem die Zeichnung erstellt werden soll. Das hierzugehörende Auswahlmenü sehen Sie in BILD 3.

Zur Erleichterung der Arbeit enthält das Menü Hilfsmittel einige zusätzliche Funktionen. Hier kann zum Beispiel ein Zeichenlineal eingeblendet werden oder es kann die Größe des Rasters verändert werden.

Jetzt wird noch die Linienstärke und die Linienart eingestellt und dann kann es endlich losgehen.

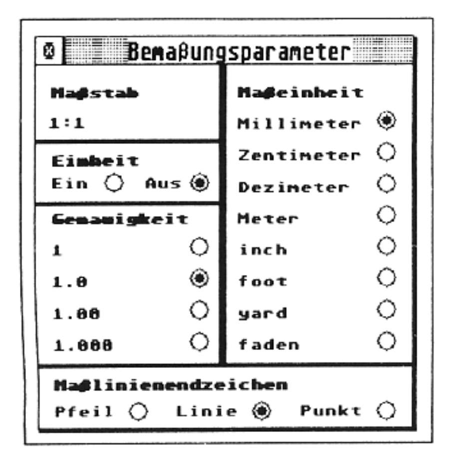


BILD 3: Einstellung des Maßstabes

Erstellung und Bearbeitung von Objekten

Um ein Objekt zu erstellen, kann man sich der 20 Zeichenfunktionen der unteren Menüleiste 1 bedienen. Durch Anklicken der "2" in der unteren linken Ecke kann man die Menüleiste 2 einblenden, die 20 weitere Befehle beinhaltet, die sowohl beim Erstellen als auch bei der Bearbeitung von Objekten eingesetzt werden können (siehe auch BILD 4).

Durch die Verwendung von sogenannten Einzelmarkierungen und Gruppenmarkierungen ist es möglich, mehrere Einzelobjekte zu einem neuen Objekt zusammenzufassen, alle auf einmal zu löschen oder in einen Zwischenspeicher zu laden.

Die Objekte können auch gespiegelt, gedreht und rotiert werden. Hierbei werden gleichzeitig die x- und y-Werte verändert. Selbstverständlich verfügt BECKERcad ST auch über eine UNDO-Funktion und die hat es ganz schön in sich.

Mit dieser Funktion kann man seine Zeichnung Schritt für Schritt, in umgekehrter Reihenfolge zur Erstellung, demontieren, und dann, je nach Bedarf, Schritt für Schritt wieder aufbauen. Dies ist eine äußerst praktische Variante der UNDO-Funktion, die sich in anderen gängigen Mal- und Zeichenprogrammen auch ganz gut machen würde.

Plotter, Matrix- oder Laserdrucker...

Will man seine Kunstwerke zu Papier bringen, so stellt sich die Frage des zu verwendenden Druckers. Auf der Programmdiskette befinden sich bereits folgende Drucker- und Plotteranpassungen:
Epson LQ, Epson FX, Epson HI-80, Atari SLM804, Nec P5/6/7, Apple LaserWriter, HP-GL und ein PS-A3 Treiber für Postscript-Drucker und Fotosatzmaschinen.

Die Möglichkeit zur postscriptfähigen Ausgabe eröffnet noch weitere Druckmöglichkeiten. Es können die Zeichnungen sowohl auf postscriptfähigen 300 dpi Laserdruckern als auch auf computergesteuerten 2400 dpi Satzmaschinen, wie z.B. einer Linotype, ausgedruckt werden. Die hiermit erzielbare Qualität der fertigen Zeichnungen dürfte auch höchsten Ansprüchen gerecht werden.

Und sonst ?

Beim Test des Programmes ist aufgefallen, daß die Benutzung von Accessories zwar vorgesehen ist, es dabei aber zu Abstürzen kommen kann. Außerdem mußte man des öfteren ein geöffnetes Fenster mehrmals in der oberen linken Ecke anklicken, bevor es sich schloß. Gleiches gilt für das Anklicken von verschiedenen Menüpunkten, d.h. die Reaktionszeiten auf Aktionen des Anwenders sind recht langsam. Durch geschicktere Programmierung kann dieses Manko sicher auch noch behoben werden. Die vorliegende Version 1.0 läuft noch nicht auf den immer mehr auf den Markt drängenden Ganzseitenbildschirmen. Eine darauf abgestimmte Version ist aber derzeit in Arbeit.

Fazit

BECKERcad ST hinterläßt aufgrund seiner Funktionen einen recht guten Gesamteindruck. Hinzu kommt die Möglichkeit zum Kauf einer Version für Studenten für nur DM 198,--. Im Lieferumfang enthalten ist ein Zeichensatzeditor sowie einige äußerst umfangreiche Symbolbibliotheken. mks

BECKERcad ST
DM 498,-- / 198,--
Data Becker
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf
Tel. 0211/31 00 10

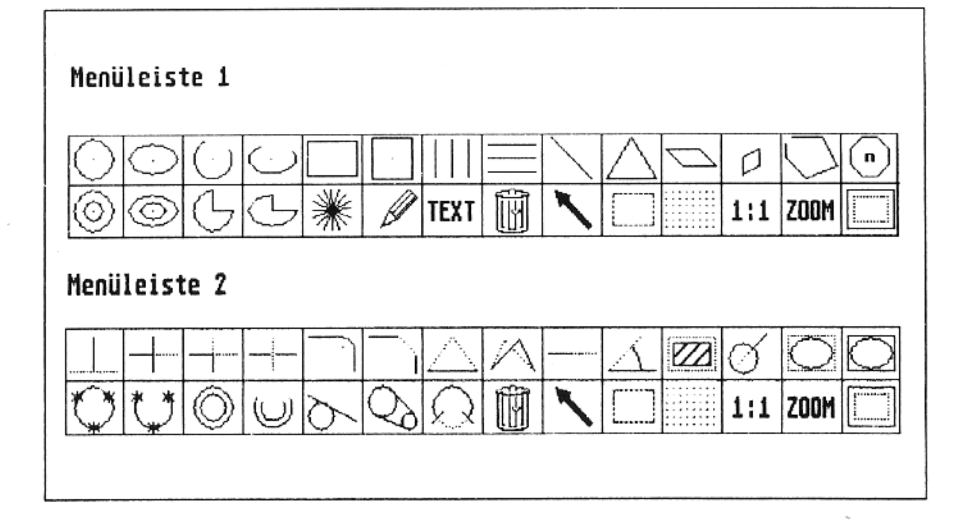


BILD 4: Die beiden Menüleisten von BECKERcad enthalten eine ganze Reihe nützlicher Funktionen zum Erstellen und Bearbeiten der Objekte.

ST VISION SHOP

Abokarte

Die Bestellung kann ich innerhalb von einer Woche beim ST VISION-Leserservice schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

Das Abonnement hat folgende Vorteile:

- Der Abonnent wird automatisch Mitglied im gleichnamigen Userclub.
- Er kann die mehrmals im Jahr stattfindenden Usertreffen kostenlos besuchen.
- Er bekommt sämtliche Disketten der PD-Library zu vergünstigten Preisen.
- Er bekommt alle Hefte bequem sofort nach Erscheinen frei Haus ohne Mehrkosten zugeschickt

Hiermit abonniere ich ST VISION ab der nächsten Ausgabe für mindestens ein Jahr zum jährlichen Vorzugspreis von DM 30. (Auslandsabo: DM 40,-) Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Gewünschter Zahlungsweg (bitte ankreuzen)

( )Bargeldlos durch Bankeinzug

[| |][| |][|]

BANKLEITZAHL KONTONUMMER

Geldinstitut

( ) Betrag ist überwiesen / V-Scheck liegt bei

Datum Unterschrift

Bitte ausreichend frankieren!

Antwort-Postkarte

ST VISION

Leser-Service

Postfach 1651

D-6070 Langen

PD-Library

Die Disketten unserer Library sind zu 99% doppelseitig bespielt. Dies ist zu Ihrem Vorteil, denn dadurch bekommen Sie zu einem günstigen Preis mehr Software.

Zur Bestellung schneiden Sie bitte die nebenstehende Karte aus und kleben sie auf eine Postkarte. Diese senden Sie an:

ST VISION
Stichwort PD-Bestellung
Postfach 1651
D-6070 Langen

Bankverbindung:
Postgiroamt Ffm
BLZ 500 100 60
Kto. 4520 88-607

Haben Sie nur ein **einseitiges Laufwerk,** so geben Sie bitte getrennt die Programme an, die Sie auf einseitigen Disketten benötigen. Durch den erhöten Arbeitsaufwand beträgt der Preis 12 DM pro Diskette.

Hiermit bestelle ich aus der ST VISION-LIBRARY folgende PD-Disketten:

Disk-Nr.: ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |

Zum Stückpreis von (bitte ankreuzen):

( ) 8 DM für Mitglieder — Stückpreis ___ x Anzahl d. Disks ___ Insges.: ___

( ) 10 DM für Nichtmitglieder — zzgl. Versandkosten je Bestellung: 3,-

Endsumme:

Den Betrag habe ich bereits überwiesen, ich habe einen Verrechnungsscheck beigelegt. (Bitte keine Briefmarken)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Inserentenverzeichnis

VORSCHAU ST VISION NR. 3

Die Ausgabe Mai/Juni erscheint am 05.05.89

Spectre 128

Wie stellen den neuen Super-Mac-Emulator vor!

Große Überraschung für alle Omikron.Basic Fans

Tolles Listing zum Abtippen, mehr wird nicht verraten.

Super-Spiele:

Barbarian II, Dungeon Master II, Mickey Mouse

Impressum

ST VISION erscheint regelmäßig alle zwei Monate. Herausgeber ist der Anwenderclub ST VISION, der eine unabhängige Vereinigung von Atari-Usern darstellt. Orthographische Fehler in den Artikeln sind voll beabsichtigt und besonders für solche Leute gedacht, die gerne die Fehler anderer suchen.
Sämtliche Veröffentlichungen in ST VISION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Für unaufgefordert eingesandte Manuskripte und Listings keine Haftung. Eine Haftung für die Richtigung der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung der Redaktion nicht übernommen werden. Nachdruck nur mit Genehmigung der Redaktion. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Herausgeber
ST VISION - international usergroup

Chefredaktion
Horst Pusch (hp)
Wolfgang Schmidt (ws)
Michael Schütz (mts)
Kai-Uwe Wahl (kuw)

Softwarevertrieb
Horst Pusch

Vertriebsleiter
Kai-Uwe Wahl

Grafische Gestaltung
Oliver Saalfeld

Autoren dieser Ausgabe
Ralf Rudolph (pky)
Peter Schütz (ps)
Christian Strasheim (cs)
Jürgen Wehnert (jw)
Markus Schreiber (mks)
Oliver Saalfeld (oli)
Jürgen Kräker (jk)

Anzeigenleitung
Kai-Uwe Wahl

Druck
Ferling Druck

ISSN: 0934 - 6716

ST VISION ist eine internationale Usergroup für Atari-Anwender. Der Jahresbeitrag beträgt DM 30.- inkl. Versandkosten + MwSt bzw. DM 40.- inkl. Versand Ausland

Unsere Anschrift lautet:

ST VISION
Postfach 1651
6070 Langen
Tel. 06103/1866
BTX 061031866-0001

Bankverbindung:
ST VISION, Kai-Uwe Wahl
Bezirkssparkasse Langen
BLZ 505 516 21, Kto. 112 031 650

Postgiroamt Frankfurt, Kai-Uwe Wahl
BLZ 500 100 60, Kto. 4520 88-607

INTERLINK ST

Aller Kommunikationsanfang ist schwer. Doch wir möchten es Ihnen so leicht wie möglich machen. INTERLINK ST ist mit Sicherheit eines der komfortabelsten DFÜ-Programme für den ATARI ST, mit dem Sie weltweit kommunizieren kön-



nen. Trotzdem überzeugt dieses Programm durch eine fast schon geniale Einfachheit. Zum Beispiel der eingebaute Recorder. Er funktioniert wie ein Cassettenrecorder. Einfach die "Taste" Aufnahme anklicken und schon wird die ganze Arbeit mit allen Einstellungen oder Texten, die Sie eingeben oder der angewählten Mailbox übertragen, mitgeschnitten. Und diese Aufnahme kann später wieder abgerufen werden. Dann führt INTERLINK ST die aufgezeichnente Kommunikation selber durch - zum Zusehen. Komfortabel, oder...?!

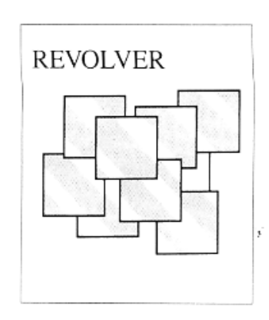
INTERLINK ST - DFÜ im Griff
Programm und Handbuch in Deutsch
Unverbindliche Preisempfehlung DM 79,-

REVOLVER

Bevor Sie jetzt in Deckung gehen, lesen Sie noch ein paar Zeilen weiter. REVOLVER ist kein Spiel und absolut ungefährlich für Sie! Nicht jedoch für Ihren ST, denn REVOLVER lauert im Hintergrund und handelt sofort. REVOLVER friert den Rechner ein! Jetzt kann der gesamte Inhalt des RAM-Speichers auf Diskette, Festplatte oder RAM-Disk abgespeichert werden. Zu jeder Abspeicherung sichert REVOLVER die zugehörigen Hardwareregister, alle normalen und residenten Programme, Deskaccessories usw. Die Speicherung erfolgt komprimiert. Die so eingefrorenen Programme können wieder geladen werden. Dann ist die Weiterarbeit an der gleichen Stelle möglich, an der das Programm ursprünglich unterbrochen wurde.

Um die Sache aber noch interessanter zu machen, teilt REVOLVER Ihren ATARI ST in Partitionen auf, wahlweise zwei bis acht Stück. Die Größe einer Partition kann in 256k Schritten eingestellt werden (z.B. 256k + 768k = 1 MByte). Jede Partition stellt einen eigenständigen ST dar und kann mit beliebigen eingefrorenen Programmen bestückt werden. Sie brauchen dann wirklich nur umschalten.

Doch REVOLVER kann noch mehr, z.B. umfangreiche Diskettenfunktionen wie

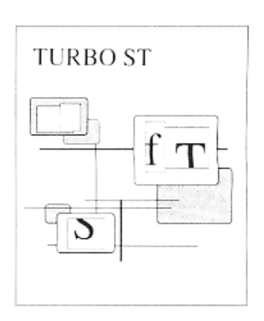


Kopieren, Anhängen von Dateien, Umbenennen, Löschen, Verschieben (d.h. Kopieren und anschließendes Löschen an der ursprünglichen Stelle), Ordner erstellen und löschen. Befehlstrings können an alle Ports (also auch Keyboard oder Midiport) gesendet werden. Die Bewegungsgeschwindigkeit der Maus läßt sich im Faktor von 1:1 bis 1:6 variieren. Warm- oder Kaltstart sind ebenfalls möglich.

Mit REVOLVER wird das Ordnerproblem beseitigt. Die aufrufbare und beliebig große RAM-Disk liegt außerhalb der Partitionen und ist natürlich resetfest. Das gleiche gilt auch für den frei zu definierenden Druckerspooler.

REVOLVER - Der Volltreffer
Programm und Handbuch in Deutsch
Unverbindliche Preisempfehlung DM 129,-

TURBO ST



Das Programm Turbo ST ist die Softlösung des Blitters. Warum also noch auf die Hardware warten?! Besonders für Besitzer des 520 STM oder 1040 ST ist Turbo ST interessant. Denn Turbo ST ist **der** Softwareblitter!

Turbo ST wird als Desk-Accessory installiert und beschleunigt die Ausgabe von Texten auf dem Bildschirm. Dabei werden auf Text basierende Arbeiten sogar im Mega ST mit Blitterchip noch schneller. Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Programmeditoren oder einfach das Anzeigen von Texten im Desktop - die Ausgabe wird um ein vielfaches schneller gegenüber der normalen Anzeige.

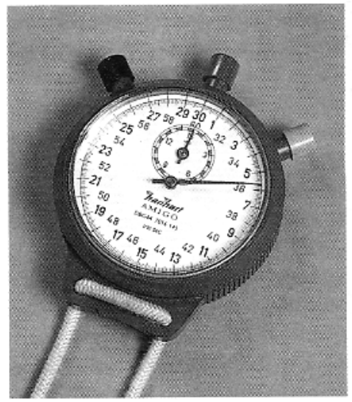
Wie es funktioniert? Einmal installiert arbeitet Turbo ST, indem es Calls an GEM-DOS-Routinen abfängt und sie mit optimierten Routinen abarbeitet. Ohne Bastelei und löten. So einfach ist es, wenn was funktioniert!

Turbo ST - Der Softwareblitter
Programm und Handbuch in Deutsch
Unverbindliche Preisempfehlung DM 79,-

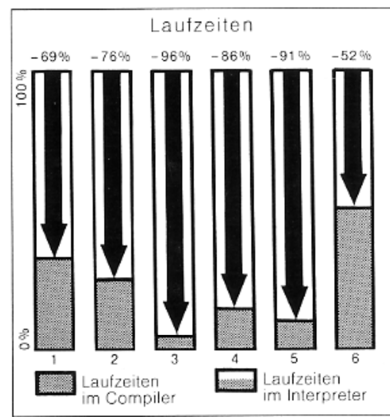


BELA Computer Layout- und Vertriebs GmbH Unterortstraße 23-25 · 6236 Eschborn Tel.: 06196-481944 Fax.: 06196-481930

Der OMIKRON.BASIC Compiler: oft schneller als C.



Tempo: Der OMIKRON. Compiler übersetzt BASIC-Programme in kompakten Maschinencode, der besonders flott ausgeführt wird: oft schneller als ein vergleichbares C-Programm.



Standard-PCW-Benchmarks

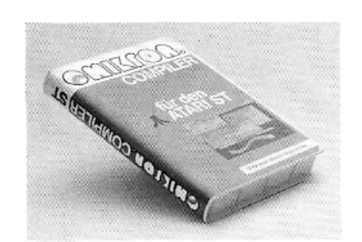
Benchmarks: Was bringt der Compiler im Vergleich zum Interpreter?

1. Magnifier 3,2 mal schneller
2. Repeatloop (Float) 4,2 mal schneller
3. Repeatloop (Integer) 27,8 mal schneller
4. Integeralgebra 7,4 mal schneller
5. Unequalif (Integer) 11,3 mal schneller
6. Stringmanipulation 2,1 mal schneller

Rufen Sie an oder schreiben Sie uns, wir schicken Ihnen gerne ausführliche Infos.

3,141592
6535897
9323846
2643383
2795028

Zahlenfresser: Mit dem Compiler 68881 sprechen BASIC-Programme direkt den Coprozessor 68881 an, Fließkommaberechnungen werden enorm beschleunigt. Natürlich ist der Compiler 68881 voll kompatibel zum normalen Compiler.



Bequem: Sie sagen dem Compiler nur, welches Programm er übersetzen soll, die Arbeit macht er ganz allein. Anschließend ist Ihr Programm selbständig lauffähig.

„Bleibt zu sagen, daß der OMIKRON.BASIC Interpreter zusammen mit dem Compiler das beste BASIC-Entwicklungssystem für den ATARI ST darstellt." (ST-Computer, 9/87, S. 65)



Das offizielle ATARI-BASIC.

OMIKRON.BASIC (Modul) DM 229,– · OMIKRON.BASIC Compiler DM 179,– · OMIKRON.BASIC Compiler 68881 DM 229,–
MIDI-, Statistik-, Numerik-, Complex-, EasyGEM-Library je DM 79,– · Finanzmathematik-, Inline-Assembler-Library je DM 129,–
Maskeneditor, Link_it, D.R.A.W.! je DM 79,– · OMIKRON.Assembler DM 99,– · OMIKRON.Assembler (Makroversion) DM 198,–

OMIKRON.Software, Erlachstr. 15e, D-7534 Birkenfeld 2, Tel. 0 70 82/53 86 · XEST, Webgasse 21, A-1060 Wien · Thali AG, Industriestr. 6, CH-6285 Hitzkirch